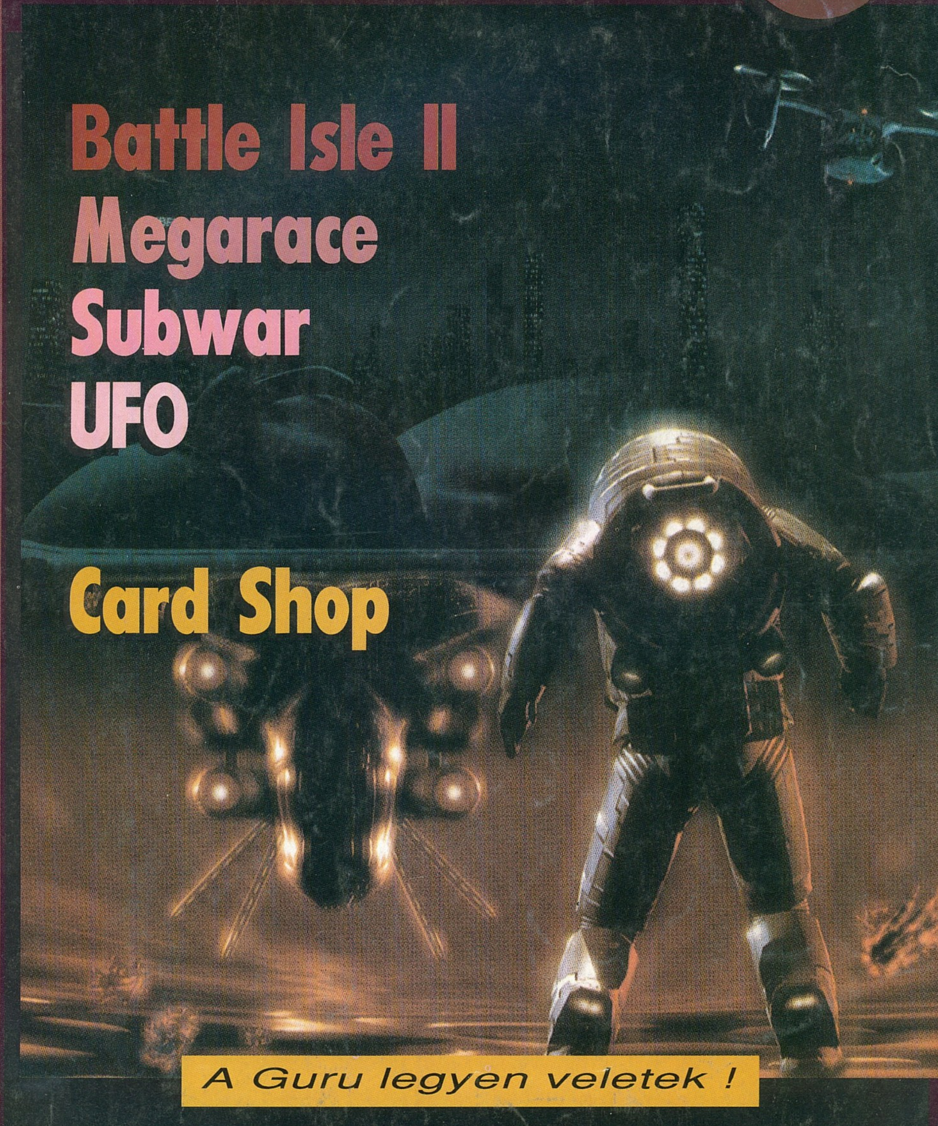
Ára: 198 Ft

PC GURU

94/2

IBM PC tulajdonosoknak



Battle Isle II
Megarace
Subwar
UFO

Card Shop

A Guru legyen veletek !

Tartalomjegyzék

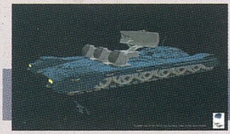
Üdvözlet minden PC GURU-t olvasónak!

A fák rügyezése és a madarak hangos csicsergése remélem mindenkiben tudatosította, hogy itt van ismét a tavasz, az egyik legkedvesebb évszak. Persze a megújulás és az újdonságok megjelenése nem csak a természet privilégiuma, a számítógépes világ is mind ujabbnál ujabb meglepetésekkel, produkciókkal kápráztat el minket. Az ECTS előtt vagyünk még, ámbátor mire utcára kerül ez a szám, már felpakolva vissza is tértünk Londonból. Az utóbbi találkozásunk óta jelentős esemény nem történt a GURU háza táján, igy inkább csak a mostani számban lévő programokról szólnék néhány szót. Végre a kezeink közé kaparinthattunk olyan szoftvereket, melyekre már nagyon vártunk. A nagy ígéretek és csalódások persze most is jelen vannak, de hát mit is lehet tenni, ilyen az élet-szokták mondani. A felvonultatott programok közül a Mega Race volt a lesikeresebb a szerkesztőségben. A másik nagyon érdekes program a Battle Isle II volt, több stratégiát kedvelő gamer véleménye szerint pompás programról van szó. A szimulátorok kedvelőinek a hónapban a Subwar-t ajánlom, Sorell szerint nagyon érdekes programról van szó, ezt tükrözi a 6 oldalas leírás is. Gabriel Knight végre révbe ér a hónapban, és nem borzolja tovább az olvasóközönség idegeit. A programok között persze akadt csalódás is, a Microcosm sajnos nagy csalódást jelentett számunkra, sokkal-sokkal többet vártunk ettől a programtól. Komolyságok iránt érdeklődő olvasóink is jutnak betevő falathoz, sőt mindenkinek a figyelmébe ajánlom könyvpiaci körsétánkat.
Nos, nem is tartok fel tovább senkit, induljon a móka!

Outpost

Újdonságok

UFO	3
Outpost	4
Apró játékelőzetes	38
Origin hírek	40
LucasArts interjú	46

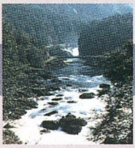

Battle Isle II

Játék teszt

Innocent	6
Battle Isle II	10
Alone in the Dark II	13
Subwar	17
Masters of Orion	24
Drakula	28
Megarace	36
Microcosm	42
Gabriel Knight (3. rész)	44
Ocean Below	47
Jones in the Fast Lane	47

Megarace

Subwar


"Képes" CD-k

Komolyságok

Card Shop Plus	46
Könyvpiaci séta	48
"Képes" CD-k	49

A címlapon: Microcosm/Psygnosis

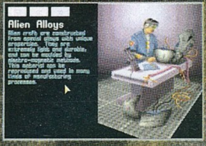
A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter, László József, Boruzs Krisztina, Tóth János • Megjelenik kéthavonta • Ára 198 Ft. Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.
Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
Terjeszti a HÍRKER, NHRT, Extrahír Rt • ISSN 1217-6389 • Nyomdai munkálatok: Alföldi Nyomda Rt. 4899 • Felelős vezető: György Géza vezérigazgató

UFO

Egy rövid ismertetőt már közöltünk erről a készülő programról, azonban az azóta érkezett információk alapján még jobban be kell harangoznunk a közeljövő egyik legígéretesebb stratégiai játékát. Az alapstrorit nem ismerőknek néhány szóban azért összefoglalom a játékot. Az 1999-es év igen rosszul kezdődik a Föld lakóinak. Az emberiség felveszi a kapcsolatot a Földet felkereső UFO-kal, azonban a kapcsolat negatív irányt vesz fel, egyre több áldozatról számolnak be a hírügynökségek. A Föld hatóságai által kiállított Xcomm kommandót kell irányítanunk a játékban, mely kommandó célja természetesen az, hogy megtisztítsa a Földet a betolakodóktól. A játék igen összetett stratégiai és taktikai feladatok elé állítja a játékost, a maga nemében páratlan alkotásnak ígérkezik. Mivel az UFO-k teljesen megszállták a Földet, így a világ bármely pontján találkozhatunk velük. Ennek következtében a csatározások nem csak a szigorúan vett kis területekre korlátozódnak, hanem a teljes Föld a hadszíntér. Célunk eléggé sokrétű a programban. Alapvetően több típusú tevékenységeket végezhetünk a játék során, lássuk mik is ezek:

- A legátfogóbb tevékenység a Föld légterének biztosítása, szerencsére megfelelő technikai eszközökkel rendelkezünk, hogy felvegyük a harcot a csészealjakkal. Ezen a szinten maximális nagyításban a Föld egészét látjuk, de kisebb nagyításban az apróbb részeteket is kivethetjük a terepen.

- A következő feladatunk a bázisok építése. A bázisaink több részből állhatnak, helyet kap itt minden a harci részlegektől (radar, hangár) kezdve a fejlesztési részlegig. Természetesen nem elég gyilkolnunk a játékban, hanem menet közben ügyelnünk kell a fejlesztésre, mert különben a technikai szintünk vészesen lecsökken és kitör a balhé.

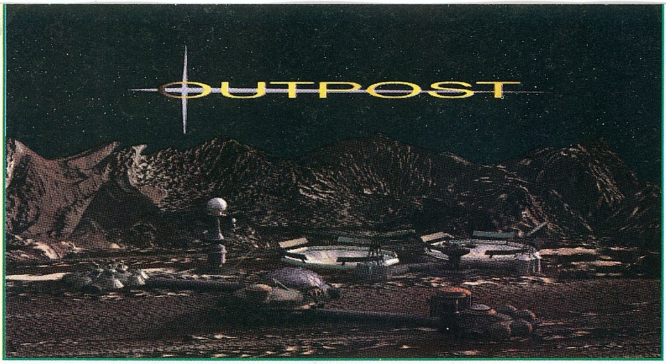


- A harmadik résznek nagyon örültem, ugyanis ez a Laser Squad-hoz hasonló izometrikus ábrázolású stratégiai rész, ahol a Föld felszínére kiszállított Xcomm kommandó tagjait irányíthatjuk. A küzdelem a megszokott felváltva lépünk című, de inkább az agyra, mint a reflexekre ható típusú móka. Fegyverezettségünk ilyenkor is maximális, egy egész armada lapult a hátizsákunkban. Azonban így sincs könnyű dolgunk néha, mert bizony a térképünkön nincsenek bejelölve a gyorsan mozgó ellenséges egységek, és pláne egy éjszaki pályán bizony érhetnek meglepetések. Minden résztvevőnkről külön kis statisztikát kaphatunk, és nem kevesebb mint 10 tulajdonságát tudhatjuk meg. Az embereinket minden oldalról, sőt még felülről és alulról is pajzs védi, ami azonban elég hamar eltűnik ha tűzharcba keveredünk. A lépéseink során okosan kell gazdálkodnunk a lehetőségeinkkel, mert bizony elég kellemetlen, amikor az ember belegyalogol egy UFO szájába és nem tud tüzelni, mert elfogyott az akció pontja. Az induló 6 karakterrel egyébként igen érdekes dolgokat tudunk művelni, nekem az tetszett a legjobban, hogy még a lábukra is lehetett gránátokat helyezni, gondolom focizni fognak vele.

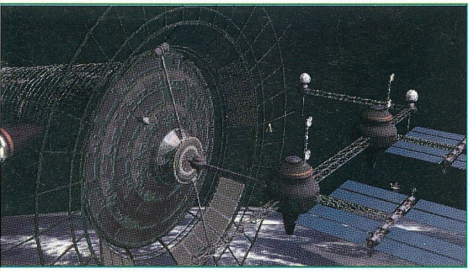
Természetesen a játékban csak akkor érhetünk el sikereket, ha a három tevékenységtípust kellő mértékben tudjuk elegyíteni. Ellenségeink tanulmányozása is néha eredményre vezethet, lehet hogy pont ezúton jutunk közelebb az áhított és egyszer elveszített békéhez.

A grafikája nem igazán fogja megnyerni a csillogó-villogó CD-ROM-os játékokhoz szokott szemeket, de az igazi stratégák valószínűleg hamarosan hosszú-hosszú órákat fognak eltölteni egy játék előtt, amit UFO-nak hívnak.

Bear™



Az Outpost lesz a Sierra következő nagy sikere. A játék célja az űr meghódítása, s a gyönyörű és profi 3D grafikákon túl élvezetes játékmenetet is nyújt az űr és technika szerelmeseinek. Az alább látható képek mind-mind egy animáció részei



(SVGA), s ezek szépen, simán futnak a gépeken! Lássuk hát a játék történetét.

Ez egy stratégiai/szimulációs játék lesz, ahol a játékosok új világokat fedeznek fel, új technikákat fejleszthetnek ki, és megpróbálhatják újraépíteni az emberi civilizációt egy távoli bolygón. A játék NASA kutatásokon alapul, az űrhajózás új elméletein. Az OUTPOST úgy lett megtervezve, hogy realisztikus szimulációja legyen egy önellátó kolónia építkezésének és fenntartásának egy nem emberbarát környezetű bolygón.

A játékos gyorsan haladó űrszondákat küld ki az űrbe, hogy adatokat gyűjtsön távoli csillagok bolygóiról. Miközben haladnak a szondák, felépíthetjük a kolonizáló anyaűrhajónkat, melynek lelke egy termonukleáris fúziós meghajtású rendszer, s ennek segítségével az űrhajó a fénysebesség 1/5-ét éri el. A meghajtás hidrogénnel oldható meg, amit a Jupiter légköréből nyerhetünk ki. Persze a Jupiter légkörének a lecsapolása sem egy kis feladat. A visszatért szondák mintái alapján ki kell választanunk az úticélunkat. Megérkezéskor az anyaűrhajó felszerelése egyenlőn lesz elosztva a játékos kolóniája és egy másik csapat között, akik ugyanazon a bolygón próbálnak meg egy saját bázist felépíteni.

Amint fel van építve a kolónia, a mi feladatunk marad még a fenntartása és irányítása- folytatni kell az építkezési programot, a népességnek munkát kell biztosítani, valamint nem árt ha jól érzik magukat a telepükön. Ekkor már megkezdődött a bolygó felfedezése, s így meteorit-becsapódásokkal, hulladékanyagok feldolgozásával is számolnunk kell, mellette bányásznunk, s mellesleg túlélnünk kell a nem emberbarát környezetet. Hosszú távú terraformáló programunkat is el kell indítanunk azokon a bolygókon, amelyeknek légköre is van.

Ha elegendő számítógépes kutatómunkát végeztünk, kifejleszthetünk egy mesterséges intelligenciával működő robotot, egy segítőtársat, aki javaslatokat adhat nekünk, vagy segítheti az egyik laboratórium kutatómunkáját- de a gyár előállítási munkálataiba is segíthet. A kifejleszthető találmányok között találhatunk majd nanotechnikát (?), anyag- antianyag hajtóműveket.

Lássuk most a kolonizáláshoz használható épületeket:

SEED FACTORY

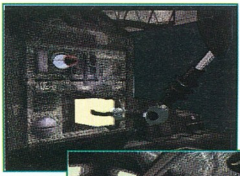
Ez egy automata leszállóegység, amit az anyaűrhajóról lőhetsz ki. Ez az egység több robotot is tartalmaz (egy bányászt, egy bulldózert és egy kutatót) amelyek a leszállás pillanatában dolgozni kezdenek. Ez az egység látja el energiával az első épületeket is.

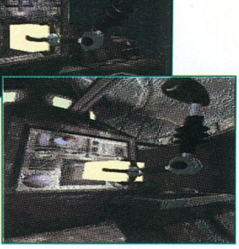
COMMAND AND CONTROL

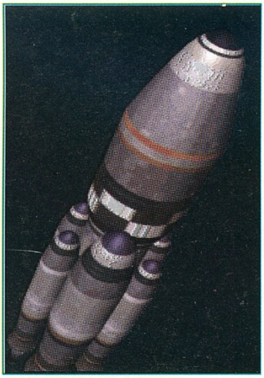
A központi egység, ami begyűjti a kolónia adatait. Egyesek csak "szív"-ként becézik.

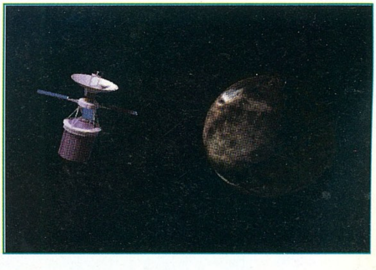
SOLAR POWERSAT RECIVER ARRAY

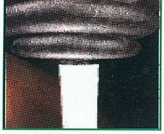
Egy bolygó körüli pályára állított napcella sugározza a begyűjtött energiát a kolóniának. Ehhez elengedhetetlen a vételi egység, a Reciver Array. Az, hogy mennyi KW napenergia kerül felhasználásra egy nap, függ a bolygó- nap távolságtól is.

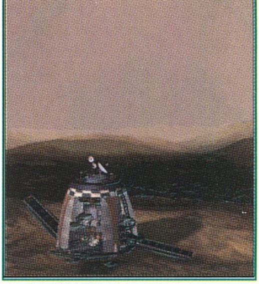












TOKAMAK REAKTOR
Ez a nukleáris reaktor nélkülözhetetlen azokon a bolygókon, ahol a napenergia nem használható nagy mennyiségben.

AGRICULTURAL DOME
Az embereid számára élelmet termel ez a hasznos építmény.

SMELTER/ORE PROCESSING FACILITY
Mivel a központi bányaépület csak kevés mennyiségű nyersanyagot tud tárolni, ez az épület tárolónak is kiváló. Azon felül a nyersanyagokat is itt finomítják, dolgozzák fel. Ezekből lehet új épületeket építeni, valamint az épületek fenntartási munkálataihoz is szükségesek.

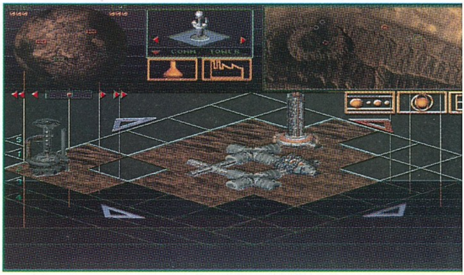
CHAP
A CHAP építmény termeli a belélegezhető levegőt, amit az épületekbe nagy csövek szállítanak. Az emberek imádják az ilyen dolgokat, mivel a lélegzéssel fenn tudják tartani a metabolikus testfunkcióikat.

SPEW
Ez egy nagy újrafeldolgozó üzem. A hulladékot Multi-Purpose Goo (MPG)-vé alakítja, ami rendkívül értékes, s szinte mindenhol használható. Az MPG viszont csak nagyon lassan termelődik.

RESIDENTAL
A lakóépületek mind-mind a föld alá épülnek. Egy épület maximum 25 embernek adhat otthont, de az valószínűleg megárt a moráljuknak, ha nagyon össze vannak zsúfolva.

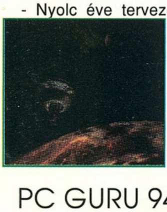
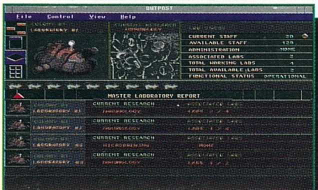
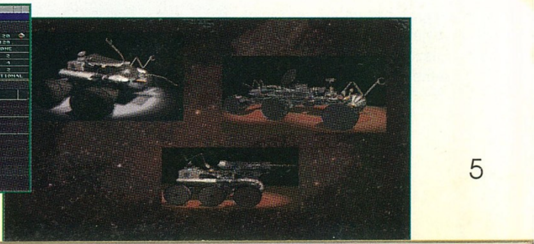
LIGHT INDUSTRY/LUXURY MANUFACTURING
Ezek a gyárak azok, amelyek luxuscikkeket gyártanak, ami beleszámít az emberek morálértékébe. Ha magas a moráljuk, jobban dolgoznak, fejlesztenek dolgokat, ha nem... nos erre is hamar rá lehet jönni.

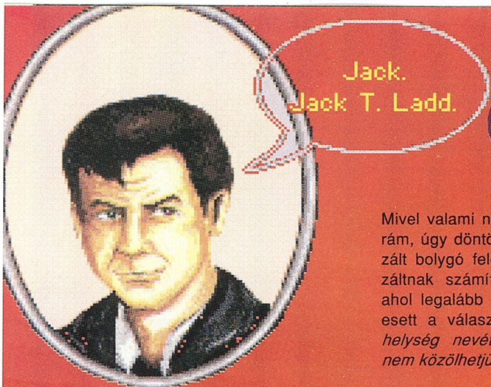
A játék tervezője Bruce Balfour, így nyilatkozik:
- Eddig milyen számítógépes játékokat készített?.
- Nyolc éve tervezek már játékokat, az egyik első munkám a Wastelanc c. szerepjáték volt, az Interplay-nek készült. A Battle Chess és Neuromancer c. programokban is közreműködtem. Sierrának a Dagger Of Amon Ra c. játékot készítettem el eddig, a Codename Phoneix és az Outpost még fejlesztés alatt állnak.
- Az Outpost egy új játékkategória a Sierránál. Meséljen róla.



- Az Outpost egy stratégiai/szimulációs játék, amelyben a játékosok feladata felfedezni új világokat, kutatni új technikákat és emberi civilizációt létesíteni egy idegen, távoli bolygón. A NASA kutatómunkáin alapul a játék, valamint a jelenlegi csillagászati tudásunkon és űrhajó-építési elméleteken. Az Outpostot úgy terveztük, hogy szórakoztató és egyben realisztikus szimulációja legyen annak a bonyolult feladatnak, hogyan lehet egy kolóniát fenntartani egy idegen bolygón. 3D renderelt grafikát alkalmazunk a játék realisztikus hangulatának érzékeltetésére.
- Mit csinál, amikor nem játékokat tervez?
- Szabadúszó író vagyok már 12 éve. Sci-Fi, fantasy, mystery, tudományos, történelmi és utazási könyveim, írásaim voltak.
- Tényleg a NASA-nál dolgozott? Mit csinált?
- A NASA amesi kutatóközpontjában voltam rendszer manager. Menedzseri, kutatói és programozói munkálatokba is belefolytam az Űrtudományi részlegnél. Mesterséges intelligenciát kutattam és azt, hogy ezt hogyan lehet hasznosítani az űrbéli szondáknál. Tanulmányokat folytattam űrállomásokkal kapcsolatban is.
- Milyen befolyással volt ez a játékra?
- A NASA-beli tanulmányaimból hasznosítani tudtam a Marsbéli és Holdbéli kolóniák, orbitális laboratóriumok, terroformálási lehetőségek, robotgyárak és mesterséges intelligencián alapuló számítógépes rendszerek ötleteit.
- Milyen új technikát alkalmaz a játék?
- Autodesk 3D Studio-t, egy 3D-s rajzolóprogramot használunk a grafikai megjelenítéshez. Azok ellenére, hogy a rajzolási metódus elég lassú (akár 20 óra is lehet), de szép fotórealisztikus képeket eredményez. A CD verzió természetesen gyönyörű animációkat tartalmaz, beszédet, és szuper zenét.
- A jövő játékait milyennek látja?
- Valós környezeti világ szimulációját látom a jövő útjának, ami a szórakoztatóiparban és az oktatásban is megjelenik majd. Interaktív filmek is megjelennek majd, s szerintem a mesterséges intelligenciát használó programok egyre jobban elterjednek. Sajnos a játékipar sok mindenre ráragasztotta a "mesterséges intelligencia" jelzőt, s nem sokat nyújtottak ezen a téren, de ez is változni fog. Virtual reality környezet olyan szimulátorokat eredményez majd, amelyek teljesen kihasználják az érzékszerveinket a játék alatt, így lassan-lassan elmosva a vonalat a játék és realitás között.
Kell majd hozzá: 386/25, Windows 3.1 vagy nagyobb verziószám, CD-ROM-nál 5 mega HD, floppy verziónál 20 megabyte hely. A játékot április végén láthatjuk...

Masell



Innocent

A nevem Jack. Jack T Ladd. Most persze kérdezhetnéd, mit is jelent az a T a nevem közepén, de inkább arra kérlek, ne tedd. Ne tedd, mivel az egy hosszú-hosszú történet és én most egy másikat akarok elmesélni.

Szóval éppen békésen hajókáztam az űr végtelen óceánján, mikor egyszer csak egy óriási méretű bárka tűnt fel mögöttem. Bár nekem egy kicsi, gyors és fordulékony hajóm volt, az a böhöm nagy állat mégis olyan könnyedén becserkészett, mint egy rózsaszín zsiráfot a jegesmedve a sivatagban. Aztán egyszerűen nagyra nyitotta a száját és elnyelt. Még el se jutottam addig a gondolatig, hogy honnét van egy űrcirkálónak szája, mikor kedves emberek érkeztek és egy ajtóhoz ráncigáltak, majd elég egyértelmű jelzésekkel beszélgetést kezdeményeztek: "Befelé!" - és már repültem is a nyíláshoz.

Mit mondjak, a szoba nem nyerte meg éppen a tetszésemet, hiszen a látvány még a legerősebb idegzetű vakondot is kikészítette volna. Először is azért, mert töksötét volt, másrészt meg azért, mert elmúlt a töksötét, és feltűnt az IRDS, a rettegett adóbehajtó intézet. Nos, az igazat megvallva fiúk, akkor egy kicsit berezeltem, hiszen már minden másféléves kérész tudja, hogy aki egyszer ide bekerül, az legjobb esetben is csak szervátültetési alapanyagként távozik, de hát nem hiába hívnak engem Jack T Laddnek, a T-n a hangsúllyal, természetesen kidumáltam magam. Rövidesen már újra a Nagy Végtelenben úsztam nemrég lopott bárkámon, és azzal múlattam üres óráimat, hogy megpróbáltam összeszámolni, hányjegyű is az az összeg, amit huszonnyolc napon belül ki kell fizetnem az adóhivatalnak.

Mivel valami nyomasztó érzés telepedett rám, úgy döntöttem, a legközelebbi civilizált bolygó felé veszem az utam. Civilizáltnak számít minden olyan helyszín, ahol legalább egy kocsma található. Így esett a választásom a <beeeeeep> *(A helység nevét állambiztonsági okokból nem közölhetjük. - DLR).*

Nos, remélem kényelmesen elhelyezkedtetek, magatokhoz vettetek pár mázsa pattogatott kukoricát, mivel most az univerzum legnagyszerűbb mestertolvajának hihetetlen, lebilincselő, tökéletesen valósághű, és teljes mértékkel ellenőrizhetetlen kalandjai következnek.

Tehát ott tartottam, hogy megérkeztem a legközelebbi értelmes lényekkel benépesített bolygóra. Mivel zsebem - hála az adóellenőrök lelkiismeretes munkájának - teljesen üres volt, elindultam, hogy beszerezzek egy pár cuccot. Először is egy útlevélen akadt meg a szemem. Identitásom igazolásához egy ilyen eszközre feltétlenül szükségem volt, hiszen köztudott, hogy még a legutolsó lebuj is csak a papírokkal rendelkező rablógyilkost szolgálja ki. Meg is látogattam eme helyszínek egyik jeles képviselőjét, ahol a hirdetés szerint a legcsinosabb lányok oktatták a betévedő férfiakat a francia nyelv szépségeire. Sajnos az ilyen fajta élvezetre jelenleg se pénzem, se időm nem volt, így hát inkább gyorsan lenyúltam a recepcióskisasszony rágóját, hogy legalább közvetve érintkezhessek egy original, bár már valószínűleg nem felbontatlan taneszközzel.

Nagy nyammogások közepette indultam tovább egy sötét sikátoron át, mikor megpillantottam Őt: egy koszos kis gyorsbüfé előtt álldogált néhány szakadt fickó társaságában és épp egy kólás rántottát rendelt légyburgerrel. Egyszerűen csodálatos volt a bőre. Kabátja erősen ráfeszült kerekded idomaira, melyek aranyszínben csillantak meg az éjszakai lámpák félhomályában. Igen: rézcentesekről volt szó egy bőrdzsekire varrva. Kár, hogy egy ilyen senki tróger lépecoló viselte. Odaléptem a bandafőnökhöz, és minden ékesszólásomat latbavetve megpróbáltam elkunyizni tőle a pénzdarabokat: "Aggyad má' átt azt a szok izét, te köcsög!" De csak elutasítást kaptam cserébe. Azaz volt még egy kis esély. Vissza kell szereznem a főnök motor-orrdíszét az éjszaka lányaitól. Akkor, és csakis akkor lehet az enyém Ő, aki mindennél drágább most számomra.

A feladat súlya úgy nehezedett rám, hogy alig bírtam állva maradni, így aztán könyékig merültem a közeli kukába, aholis egy tekintélyes méretű tojásra leltem. Imigyen fölbuzdulva nagy szerencsémen, visszatértem hát a lányok szerájába, egy kis potyázást és a motordíszt kunyerálva. Az utóbbira volt némi esélyem, ha elhozom nekik a vázájukat a zálogházból. Ez persze nem jelentett nekem gondot. Egyszerűen belevágtam az említett tárgyat a sikátorban talált zsákba, majd a rágóspapírt kikapva belőle már el is cseréltem a gusztustalan díszre. Rövidesen már mint büszke érmegyűjtő álltam, kezemben rengeteg elkölthetetlen apróval. Elindultam hát a kocsmába, hátha kapok valamit inni.

Azt ugyan nem sikerült elérnem, hogy húsz kiló nikkellel fizethessek a whiskymért, de legalább újra kamatoztattam zsebtolvaj tulajdonságom, kilopva a kölcsönzőjegyet a kövér fickó zsebéből. Ezt a zálogházban beváltva egy egész jó állapotban lévő fényképezőt kaptam. Film ugyan nem volt benne, de a villanóját legalább föltöltöttem a gyorsbüfénél lévő csatlakozónál, majd próbaképpen a sikátori koldus szemébe vakuztam. Szegény ficere egy kissé elvakult a nagy fénytől, amit persze a megkuporgatott fillérei elemelésére használtam ki. (Sebaj. Cserébe kapott tőlem egy doboz ritka rossz sört.)

A most szerzett érmékkel már végre betérhettem a kocsmába egy kis agyrobbantóra, de abból aztán inkább nagy lövöldözés lett, melynek eredményeként egy

Until

gyűrűvel gazdagodtam. Nos, úgy gondoltam, ez elég értékes lehet, így betértem a zálogházba, hátha kapok érte egy boroskólára valót, de a pasas inkább teljesen bevadult és mindenféle állásajánlatokat kezdett a fülembe suttogni, amit a munka szó elhangzása miatt gyorsan el is vetettem. Aztán azonban szó esett valami sok pénzről is, íhgyhát mégis elvállaltam három műkincs elrablását.

Az egyetlen megmaradt érmémből és a rágóspapírból egy tokent csináltam a metróautomatához, így Bad Side állomáson fölkaphattam a csavarhúzót és a rádiósmagnót. A csavarhúzóval még visszatértem a kocsmába és kikaptam a felszolgáló robot kontrollpaneljét, majd ezt a rádióval összeépítve egy aranyos kis gadget tulajdonosa lettem. Fölhasználva ennek az ördroidokra kifejtett áldatlan hatását, rövidesen megszereztem a matrózsapkát a kikötőből, majd ezt el is cseréltem a boltban egy futószőnyegre.

No, mostmár aztán rohantam a múzeumba. A metróból fölszedett spray és a sikátorban talált gumicső, valamint itt az egyik oszlopon lévő vasgolyó segítségével szépen szétlőttem a megszerzendő váza kalitkáját, mely a már előzőleg leterített szőnyegre esett.

A második tárgy a tojás volt. Ellátogattam az állatkertbe megnézni, hogy is néz ki az említett izé, aztán arra a megállapításra jutottam, hogy innét én ezt ugyan meg nem szerzem. Ettől aztán olyan letargiába zuhantam, hogy csak a kint boldogan vigyorgó kiskölyök lufijának kilyukasztásával tudtam jobb kedvre derülni. Az így kapott zsinór és a már nálam lévő sétapálcából aztán régi kalandos őseim inspirálására egy egész tűrhető íjat készítettem. Fölkaptam még egy hot dogot a rendőrség elől, majd ha már itt jártam, a befőttes üvegbe gyűjtöttem egy kis majonézt, majd ezek kombinációjába egy errefelé repkedő nagy dög legyet, aztán a kikötőbe vettem az irányt.

Hogy miért pont ide jöttem, meg nem mondanám, de az a lényeg, hogy így egy szemeteskocsival rövid úton eljutottam az állatkertbe. Amilyen mázlim volt, pont egy idegbeteg hiénával kerültem egy területre, akinek az volt a kényszerképzete, hogy én vagyok a vacsora. Hogy meggyőzzem ennek valótlan mivoltáról, egy kis parfümöt locsoltam rá, abból kiindulva, hogy a villamos színe is sárga, miért ne legyen hát kétszer kettő világoslila. Úgy tűnik ez az érv teljesen meggyőzte, mivel egy szép triplaszaltóval egy szakadék aljára helyezte át ideiglenes lakhelyét.

A tető bordázatát megfigyelve rájöttem, hogy egy jó kis horoggal át lehetne jutni a szakadékon így aztán a liánokból és a fadarabból csináltam egy csáklyát és kilőttem a nyíllal a plafon felé. Ezen az alkalmi hintán már lazán átlendültem a túloldalra, kis híján egy emberevő növény ölelő karjaiba. Úgy gondoltam, jobb ha az ember helyett inkább hot dogot eszik a még növésben lévő palánta, aztán lecseréltem gyorsan a nálam lévő tojást az állatkertire és már rohantam is a csatornarendszeren át egészen a bankig.

Mivel már kezdte egy kisé nyomni a sok apró a zsebem, nyitottam egy betétszámlát, majd a biztonsági ajtónál érdeklődve a vissza nem kapott zsákom után a rágót az ajtó zárjára ragasztottam. Végre be tudtam jutni az irattárba, ahol a csavarhúzóm pár könnyed elfordításával kinyitottam a bal fölső retesz zárját, melyben egy betétszámlaszámot és a bank csatornarendszeri alaprajzát találtam.

Ezzel indultam vissza a szennyvízelvezetőbe, majd az alaprajzon végigkövettem az utam a legkeskenyebb falszakaszig. Ide leraktam a gombát, amit a múzeum előtt találtam, és szabadon engedtem a legyet. Az eredmény egy óriási detonáció volt, melynek hatására egész a láthatatlan lézersugarakig el tudtam jutni. Tovább azonban nem, mivel nem akartam úgy viselkedni, mint aki tulajdonképpen meghal. Kénytelen voltam hát elindulni a rendőrségre, majd a zsaruk gyöngyét a kábítószerről kérdezve elkértem tőle a bizonyítékként tartogatott zsák lisztet. Ezzel aztán már át tudtam jutni a sugarakon, és fel tudtam venni az utolsó értéktárgyat. Ezt aztán visszavittem a zálogházba, ahol már láttam,hogy két óriási gorilla várja a visszatértem, hogy fizethessenek. Elég érdekesen vélekedhettek a fizetésről, mivel némi baráti fejbeverés után elvittek a rendőrfőnök szülinapi bulijára, ahonnét záros határidőn belül egy záros helyre, nevezetesen a börtönbe kerültem. Nem voltam nagyon begyulladva, azt a kétszáz év büntetést féllábon is kibírtam volna.

Közbejött azonban valami. Mikor le akartam pihenni az ágyamra egy kicsit szundítani, egy gadget szállt le az égből szabadító őrangyal módjára, rajta egy felirattal: falra irányítani és megnyomni a gombot. Mikor kipróbáltam, kiderült, hogy ez valami kőművesszerszám lehet, mivel pillanatok alatt egy tisztességes méretű lyukkal bővült az amúgy elég szűkös cellám. A lyuk pedig egy másik cellába vezetett, melynek lakója N'Palm, a szellemileg visszamaradott galandféreg volt, aki most épp egy idióta Rambóutánzat képű alakban reinkarnálódott a Vörös Kutya Migrénszolgálatánál tett balszerencsés látogatása után. A lényeg az, hogy új haverom megnyugtatott, hogy az elkövetkezendő egy-két napban velem marad, mivel fegyvercsempészésért hét napra ítélték, de mivel ezt fegyverenként számították föl, tíz évet kapott. Nos, jobb dolgot is el tudtam képzelni, mint egy ilyen idiótával egy ilyen vacak helyen leélni életem hátralévő napjait, úgyhogy inkább némi isteni sugallattól vezérelve felhajtottam a szőnyeget, majd átmásztam az így láthatóvá vált csapóajtón.

A börtön egy igen különös részére értünk, mely megboldogult Ikarosz életművének alapján készült. (Nem a buszra, a labirintusra gon-

Caught

doltam.) Szerencsére ketten - mivel N'Palm is velem jött, hála a sors kegyetlen fintorainak - alig három nap keresgélés után megtaláltuk a kijáratot. Az ablakon berepült vakolókanálon egy másik címke azt írta, hogy keressek egy nagy, nyitott teret és megint nyomjam szét a gombot. Reménykedve, hátha az előző rombolás helyett most inkább egy gyémántpalotát fogok építeni, ki is próbáltam a tevékenységsorozatot, de csak egy mentőkapszulát kaptam eredményül, ami ráadásul rövidesen tele is lett velem, meg Rambóval, aki velem akart tartani.

A további történeteket nem mondhatom el, hiszen államtitkokat fecsegnék ki, a lényeg csak az, hogy nagyon fontos emberek megbíztak egy Végső Fegyver megszerzésével, így rövidesen <Beeep> bolygócska felé tartottam egy luxusűrrepülőgépen. Ezeknek a gépeknek megvan az a tulajdonságuk, hogy tetű lassúak és hihetetlenül unalmas rajtuk utazni, így időm nagy részét a bárban töltöttem... volna, ha lett volna nálam némi pezó, de nem volt.

Inkább fölkaptam a virágcsokrot a szekrénykéről és magamat virágárusítónak kiadva átnyújtottam azt a boldogan turbékoló szerelmespárnak a panorámaablaknál. Persze ezt nem puszta önzetlenségből tettem, mivel így el tudtam lopni a fiú hitelkártyáját és útlevelét, amihez eddig nem fértem hozzá a lány örökké arrafelé matató keze miatt. Ebből a pénzből aztán megvettem a kocs... a bárban a világegyetem legnagyobb üveg szeszes italát, és egy hajtásra benyakaltam. Az utazásból a hátralévő két hét aztán békés alukálással telt el, majd az ébredés hasogató fejfájással.

A reptéren tértem magamhoz egy rakás bőröndön hemperegve. Mit mondjak, kellemesebb ébredést el sem bírtam volna képzelni. Alighogy felpillantottam, egy szőke bombázót pillantottam meg, akin már az út közben is megakadt a szemem. Pontosabban inkább fennakadt, mivel a bombázó jelző a súlycsoportjára értendő, bár kétlem, hogy a dinoszauruszok korában, ahonnét feltehetőleg származik, létezett volna olyan. De legalább volt egy jó tulajdonsága. Mindig széthagyta a cuccait, mint például a nercsálját is. Persze egy ilyen gusztustalan műszőrmét egyetlen valamirevaló tolvaj sem hagyna a közelben heverni, hiszen ki tudja milyen rablónépség járhat erre és még lába kél. Khm. Szóval megkértem kissé gyengeelméjű barátomat, ugyan beszélgessen már el a szépséges csatahajóval. Miután nagy nehezen lebeszéltem róla, hogy lelője a nőt, odaslattyogott hozzá és a maga kissé nyers, de imádnivaló modorában felszólította, hogy takarodjon innét a ferde <Beeep>-be (ez most nem helységnév volt, hanem káromkodás), és különben is: hajrá! Ez alatt az idő alatt persze én sem a lábamat lógattam, hanem a nerccel lógtam meg.

Nos, most hogy itteni működésemet ilyen eredménnyel kezdtem, elindultam, hogy megkeressem a művelődési központot. De képzeljétek, milyen emberek vannak: a kocsmáros nem volt hajlandó kiszolgálni! Méghogy nem szolgálnak ki! Méghogy nem kaphatok inni! INNI! IIIINNNNIIII AAAKAAAROOOOK!

Szerencsére rövidesen megérkezett N'Palm. Valószínűleg hatásos műsort adhattam elő, ha még ő is félelemmel vegyes tisztelettel nézett rám, ahogy azt az őrültekkel szokás. Nos, a lényeg az, hogy a kocsmában egyetlen emberi lény maradt csak az embertelen csaposon és jómagamon kívül, egy teljesen depressziós magányába burkolózó cingár tudósféle, aki reménytelenül szerelmes a kormányzó lányába. Mint profi besurranó, vállaljuk el, hogy elvisszünk a lánynak egy szerelmes levelet, ha cserébe bejuttat minket a titkos laborba.

Nos, ez megvolna, hiszen nem lehet gond egy hétvégi kis vityillóba eljuttatni egy kis papírfecnit. Azaz talán mégsem ilyen egyszerű a dolog, lévén, hogy a kis vityilló kb. 5000 m^2-en helyezkedik el, és ennek a területnek a felét az őrök foglalják el. Hát akkor, szerezzünk talán pár segédeszközt. Például lopjunk egy csavarhúzót a helyi kiskereskedésből, majd kérjünk eligazítást az eladótól. Egy kiskönyvvel és egy pár leselejtezett kacattal leszünk gazdagabbak. Mivel általában előnyben részesítem a műveltség papír alapú hordozóit - különösen, ha hiányos öltözetű néniket is hordoznak -, gyorsan átfutottam a könyvön. Miután letöröltem róla a lábnyomokat, inkább bele is olvastam, mígnem egy érdekes infón akadt meg a szemem: Bárki bejuthat a palotába, ha elárulja az őröknek a titkos jelszót. (A kezdőknek egy kis segítségül aztán a jelszót is leírták, így még nekem sem okozott gondot bejutni a kapun.)

Nem is zargatott senki egész a királykisasszony erkélyéig. Itt viszont egy aranyos, kb. húsz centis kutyuli ücsörgött, ötven centi hosszú agyarakkal és nagyon gonosz szemekkel. Ööööö, hát, tulajdonképpen, hajrá. Azt hiszem itt nem a közvetlen rohamozás a követendő stratégia, inkább fogtam a csavarhúzóm, az alkatrészeket és azt a kevés elektromechanikai ismeretet, amit iskolai tanulmányaim során megtanultam technikaórán. Rövidesen egy tökéletes kiskocsi állt a rendelkezésemre, amit egy nerccel felöltöztetve nekiindíthattam elég rövid pályafutásának, melynek első és utolsó állomása a kutyuli pofija lett. Az enyém meg a keresendő hölgy hálószobája az erkélyen át.

Minden esetre, úgy tűnik egy kis hiba csúszott a tervembe. Elég volt ugyanis egyetlen pillantást vetnem a tudóspalánta választottjára, mire a szereposztás egy szempillantás alatt átrendeződött. Ettől kezdve az én választottamként szerepelt a szépséges és gazdag kislány. Pár pillanatnyi dadogás után aztán a lé-

nyegre tértem: "Hey, babe! How ya doin'? Dontcha wanna have a li'l uga-buga?" Ne mondja rám senki, hogy nem értek a nők nyelvén...

Az eredmény gondolom elég nyilvánvaló. A levél valahogy eltűnt, így hát kénytelen voltam én elhívni a hölgyet vacsorázni. (Persze szigorúan az ő költségein.) Aztán siettem vissza a kocsmába, hogy elkérjem a jogosan meg nem érdemelt jutalmamat a szegény hősszerelmestől.

A labor kulcsai már megvoltak, már csak egy egyenruhát kellett szereznem. Erre nagyon rövid időn belül vállalkozott N'Palm, így teljes menetfelszerelésben feszíthettem este felé a labor ajtajában. Tovább azonban nem sokkal jutottam, lévén, hogy egy jóakaróm értesítette a rendfenttartó erőket, nehogy valami bajom essen. Be is vágtak egy nyugodt, békés és főként biztonságos helyre.

Rövidesen társaságot kaptam, N'Palm mászott a börtönöm ablaka elé egy létrán, és felajánlotta a segítségét. Igaz, hogy már épp elégszer jutottam bajba az ő segítsége nélkül is, azzal meg aztán egyfolytában csak zűrjeim voltak, de most tényleg nem láttam más kiutat, őt kellett elküldenem szívem hölgyéhez, hogy ugyan szabadítson már ki. Persze nem csak a két szép szememért cserébe kértem ezt, hiszen azt a hóhér szívesen rendelkezésere bocsátotta volna a kínzások után, inkább egy romantikus versikével akartam hatni női érzelmeire. Tudva tudván, hogy a nő csak az érzelgős szavaknak dől be feltétel nélkül, nem kevertem bele semmiféle kétértelmű célozgatást.
Rövidesen meg is tudtam az eredményt: vittek a kínzószobára. Miután kicsikartak belőlem mindent amit tudtam - és a hóhér is nekikezdett volna a kínzásnak -, megjelent Ő és kimentett a harapófogók ölelő szorításából.

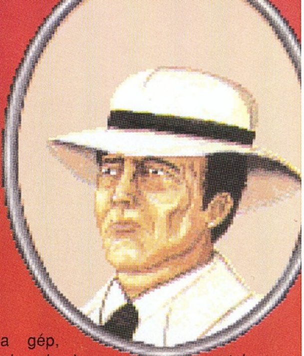
Ezek után rövidesen kiderült, hogy nekem már nincs túl sok kedvem itt maradni, nekiláttam egy ingyenes utazás megszervezésének. A nőmet megkértem, hogy szerezzen már egy vámmentes cetlit, amit a N'Palm által szerzett ládára ragaszthatok, és már repültem is. Hála géniusz haveromnak, egy mentőkapszulában egyenesen bele az úticélunk jó kemény talajába, ahonnét már csak huszonháromezer ötszáztizenkét lépcsőfokot kellett megmásznunk végcélunkig. (Persze lett volna egyszerűbb út is, ha kétbalkezes barátom nem teszi tönkre mind a személy-, mind a teherliftet.)

Azért csak fölértünk. Először is, a legegyszerűbb utat választva félrerángattam egy ládát egy porlepte járat szájától, majd lemásztam egy érdekes tartályhoz. Megvizsgálva egy mágneskártya-nyílást találtam rajta, sőt, még arra is rájöttem, hogy nem tudok innét kijutni. Szégyenkezve bár, de kiszóltam N'Palmnak, hogy ugyan szerezzen már egy létrát valahonnét, aki vissza is tért egy feszítővassal. Az állat! No, de ezzel legalább föl tudtam feszíteni a nagy ládát, melyben egy gázpalackot és egy rakás diktátorlufit találtam.

Ezekkel már föl tudtam jutni a fölső platóra, ahonnét utamat egyenesen a fő kontrolszobába vettem a babámhoz, hogy elkunyizzam a kulcskártyáját. Ezzel már ki tudtam nyitni a biztonsági tartályt, és máris ott feküdt előttem Ő.

Nem, most nem a nőmre gondoltam, hanem arra a kis szerkentyűre, amivel határtalan mennyiségű pénzt tudok a csekkszámlámra pakolni. Be is állítottam az adatokat a főkontroll szobában, elhelyeztem a kristályt a lézersugárba, aztán megnyomtam az indító gombot és vártam, hogy a pénz istenévé váljak. Aztán a várakozásnál meg is akadtam, mivel a gép csak nem akart működni. Elindultam hát körülnézni, de semmi indítócuccot nem találtam.

Csalódottan tértem vissza a kristályomhoz és persze a nőmhöz, de aztán felvidult a szívem, hiszen az eddigi legnagyobb pácba csöppentem: egyenesen a diktátor apuka ölelő karjaiba. Nos, ha már minden veszve vagyon, legalább maradjon a vagyon. Az amúgy is híres-hírhedt sima nyelvem legcsiszoltabb kifejezéseit elővéve harcoltam az életemért. Sikerült annyira felhergelnem az apucit, hogy belemenjen egy fogadásba: ha nem működik a gép, szabadon elmehetek, ha működik, akkor... Akkor... Hogy az a jó! Nincs is mit fölajánlanom! Azaz talán mégis...



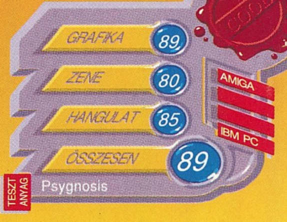
- Mondd, szívem, nem akarsz feleségül jönni hozzám?
- Hogy mi? Mégis mit képzelsz rólam, te perverz kis...
- Fogd már be! Csak azért kérdeztem, hogy az apádat jól megszívassam. Ha nem, hát nem, nem szükséges megérnem a holnapot.
- Ja, az más. Ha az apámról van szó, rendben.
Nos, úgy tűnik egy pár pillanatra megúsztam a dolgot. Az öreg kissé megszakkant, mikor bejelentettem, hogy az életemért cserébe fölteszem a lányát, aztán fogta a gyűrűjét és lazán elindította az egész folyamatot, amit én semmiképp nem tudtam elérni. Csakhogy a pénz az én csekkszámlámra ment, így aztán legalább az adósoktól megszabadultam. Már csak az apuka volt hátra, de ekkor egyszer csak...

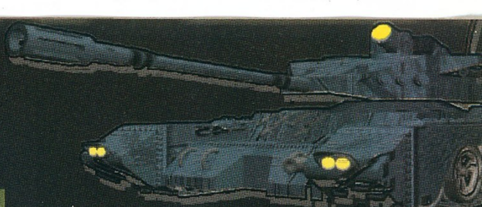
Szomorúan tudatjuk kedves olvasóinkkal, hogy itt VD Rrainbird...

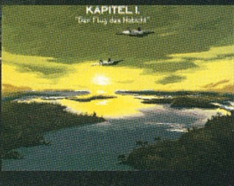
Sajnálattal közöljük, hogy a Rainbird-del kapcsolatos szomrú hír ismertése közben...

Addig is maradok tisztelettel a világegyetem legkíválóbb mestertolvaja.

Created By VD Rainbird







Körülbelül két évvel ezelőtt megjelent egy stratégiai program Amigán, Battle Isle néven, mely kategóriájában mérföldkőnek számított. Egy hatszöges táblán játszódó, kicsit a sakkra hasonlító játék volt. Mivel a játék kezelése igen kellemesre sikeredett és a hang, illetve grafika is csúcs volt, nem maradhatott el a siker. A játék-eladási listákon hamar az élre ugrott. A sikerhez erőteljesen hozzájárult a sci-fi kerettörténet, mely bár egy kissé az Utolsó csillagharcos című filmre emlékeztetett, de végig gondoskodott elegendő motivációról.

Az első rész elején, az intróban egy fiatal srác érkezik haza, berak egy lemezt a számítógépébe és elkezd játszani egy stratégiai játékkal. Ez a játék a Battle Isle első része. Miután a játékban sorra legyőztük az ellenséges robot birodalom (a Titan Net) csapatait, eljött értünk a megtámadott nép egy űrhajója, és elvitt minket egy távoli bolygóra, a Titan Net elleni harc fő irányítójának. A floppy-t tehát a Drullok vezetői küldték a földre, hogy kiválasszák a legmegfelelőbb segítőtársat. Természetesen innen folytatódik a második részben a történet. Űrhajónk éppen megérkezik a távoli bolygóra. Fölébredünk hosszú fagyos álmunkból, gyorsan tisztázzuk, hogy hol is vagyunk és hogyan kerültünk ebbe a helyzetbe, majd rövid gondolkodás után elfogadjuk a bolygó vezetőinek ajánlatát és elfoglaljuk a tábornoki pozíciót. Elkezdődik újra a harc...

A játékot teljesen átdolgozták, kezdve onnan, hogy először PC CD-ROM-ra jelenik meg (nagy részben meg is tölt egy teljes cd-t), és csak egy-két hónappal később lesz belőle egy mind hangban, mind grafikailag jelentősen vágott PC floppy-s, majd amigás verzió.

A teljes kezelés megváltozott. Aki játszott az első résszel az tudja, hogy ott külön volt akció-kör (támadás, javítás, gyártás) és mozgás-kör, melyek egymást váltották. Míg az egyik játékos mozgatta az egységeit, addig a másik "akciózhatott". A játék éppen ezért osztott képernyőn folyt. Az új játékban összevonták e két kört, csak az egyik, illetve másik játékos lépéseinek köre létezik, és úgymond real-time lett a csata. Mikor kiadjuk a parancsot, az egység azonnal végrehajtja azt, nem csak a kör végén, mint eddig (->az egységek nyomot hagynak a homokban...).
Most már, ha az egység képes erre, mozgathatjuk és támadhatunk is vele egy körben. Eddig osztott képernyőn zajlott a játék, most egymás után lépnek a játékosok és természetesen teljes képernyőn teszik ezt. A SPACE lenyomására megjelenik a képernyő bal alján egy menü, melyből a beszédes jelekkel ellátott gombok közül kiválasztva érhetjük el a különböző funkciókat (info-kérés, áttekintő térkép, főmenü, egységek irányítása, kör befejezése).

A FŐMENÜ FONTOSABB PONTJAI:

SETTINGS / *Map settings / Console window* - A különböző üzenetek egy-egy a képernyőre beúszó ablakban jelennek meg. Lassú gépen ez a CD-ROM-ról való töltés miatt jelentősen lelassíthatja a játékmenetet, ekkor célszerű ezt kikapcsolni. Ezt tehetjük meg itt.

SETTINGS / *Map settings / autorefill* - Ezt bekapcsolva, ha egy egység egy épületbe belép, automatikusan újratöltik üzemanyaggal.

NEW MAP - Itt generálhatunk magunknak kellemes csatákat;

Mapname - térkép kódja

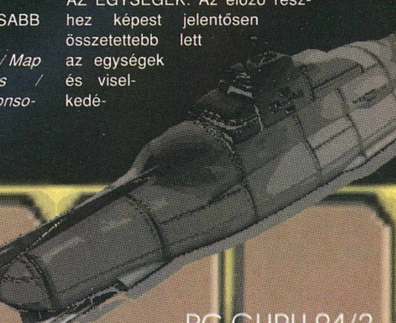
Alliances - itt állíthatjuk be, hogy milyen színű játékos kivel legyen szövetségben

Player Human / Computer - melyik játékos legyen számítógép, illetve általunk irányítva.

Mission Objectives - Küldetés célja (győzelem, az ellenség főhadiszállásának elfoglalása, az ellenség összes egységének elpusztítása).

NEW MISSIONS - Itt kezdhetünk egy új kampányt. Játszhatunk különálló térképen, vagy campaign-módban.
Campaign-módban mintegy 40 égyre nehezedő, egymás után következő csatában kell kivívnunk a végső győzelmet. A szövetségek előre adottak, de esetleg köthetünk újakat. Itt speciális küldetéseket kell teljesítenünk (pl. megfelelő épület elfoglalása, kijelölt egységek megsemmisítése...). Minden küldetés előtt animált Mission Briefing-et kapunk, melyben részletesen bemutatják teendőinket. A csata során minden fontosabb eseményről, időjárás-változásról, információról animált jelentést kapunk (pl. egy épület elfoglalásakor egy gyalogos beugrik az épületbe), mely nagyon megdobja a játék hangulatát.

AZ EGYSÉGEK: Az előző részhez képest jelentősen összetettebb lett az egységek és viselkedé-



sük szimulá-ciója. A program most már figyelembe veszi, hogy a különböző típusú egységek meddig látnak el, és a térképen csak ezt jelzi ki. Számon tartja az üzemanyagot és lőszert, így ezek utánpótlását a sikeres harc érdekében meg kell oldjuk. A különböző épületekben és céljárművekkel (üzemanyag-szállító) tudjuk megtenni. Ha nem figyelünk erre, akkor a támadás közepén mozgásképtelenné válnak az egységeink, vagy lőszer nélkül az ellenség szabad prédájává válnak. A korábbival ellentétben egy egység itt már nem 6 hanem 10 járműből áll, ezzel szintén sokkal komplexebbé vált a szimuláció. Az egységek tapasztalatát a korábbi 6 szintű skála helyett most már 12 szintűn tartja nyilván a program; ezenkívül léteznek kiképző-központ épületek, melyekben csata és veszteségek nélkül növelhetjük csapataink tapasztalati-szintjét.

Egy-egy megnyert szint után a Campaign gomb választásával oszthatjuk szét egységeink között az előző csatával szerzett tapasztalati pontokat. Most már nem csak egy fegyverrel rendelkezhet egy egység, hanem maximum 4 különbözővel, melyeket A, B, C, D betűkkel jelöl a program. Általában az A jelű a legerősebb, a többi fokozatosan gyengébb fegyver.

A KÉPERNYŐ FELÉPÍTÉSE:
Bal oldalon alul találhatóak a vezérlő menü gombjai, alatta egy sor üzenetek számára. Ettől jobbra mutatja a program az egység tapasztalati szintjét, illetve magát az egységet. Továbbhaladva jobbra 3 csíkot találunk, melyek jelentése felülről lefelé haladva a következő: egység neve, a benne található járművek száma, illetve a rendelkezésére álló üzemanyag. Végül a jobb alsó sarokban láthatóak az egység megmaradt fegyverei és abból a muníció mennyisége. Megfelelő egységgel már építhetünk bármilyen épületet, utat, vasúti sínt vagy akár hidat is, és le is bontathatjuk velük ezeket.

Az építés az előző részben már megszokott módszerrel történik, azonban a program értékeli a helyzeteket, és azoknak megfelelő tereptárgyat tesz ki (ha folyón keresztül építünk utat, akkor hidat rak ki magától). Egy jól kiépített út, illetve vasúthálózat jelentősen megnöveli esélyeinket a győzelemre, hiszen így felgyorsul a csapatok és az utánpótlás szállítása. Két szempontot azonban nem szabad szem elől tévesztenünk: a kiépített hálózatot nem csak mi tudjuk használni, hanem az ellenfél is, ezért ekkor célszerű megfelelő erejű védő csapatot hátrahagyni egy ellentámadás kivédésére. A második szempont, hogy mi is használhatjuk a gép által kiépített út és vasúthálózatot; az ellenfél vasúti hálózatába beépítve tudjuk annak sínjeit használni.

AZ IDŐJÁRÁS komoly szerepet kapott a programban. A képernyőn 5 féle időjárási helyzet jelenhet meg: normál, eső1 (enyhe eső, nedves talaj), eső2 (nagy esőzés, a talaj sárossá válik, hó1 (enyhe havazás), hó2 (Hóviharok, nagy mennyiségű hó). Ez természetesen befolyásolja az egységek mozgó-képességét is. Örülünk ha tüzérségünk ripityomra lövi az ellenség sárba ragadt csapatait, vagy ha a könnyű páncéloscsapatok a befagyott vizeken át előrehaladhatnak, ám kevéssé pozitívan érint minket, ha páncélosaink a hirtelen hóvihar miatt elakadnak a magas hóban. Az időjárást tehát igen alaposan számításba kell venni minden csapatmozgás tervezésénél.

A TEREP ÉS AZ ÉPÜLETEK
A terep igen fontos szerepet játszik a megfelelő stratégia megválasztásánál. A terep adta előnyöket ugyanis ki lehet, és ki is kell használni a programban. Természetesen az út közepén álló századot sokkal könnyebb leszedegetni, mint egy erdőben vagy dombon állót. Ezeket a terep adta előnyöket, illetve hátrányokat számon tartja a program, és a csatánál figyelembe is veszi. Minden egyes egységre adott, hogy mely típusú terepen képes, illetve nem képes mozogni. A különböző tereptípusok a következőek: föld és betonutak, vasúti sín, hegyek, folyók és tavak, erdők, mezők, városok, főhadiszállások, kisebb erődítések.

Az épületek a következők lehetnek: jármű-gyár, repülőgép-gyár, kikötő, depó, kutató központ, város, falu/épület, főhadiszállás és kiképző-központ. A nyitott doboz jelölésű (Contents) gombbal nézhetjük meg mi van az épületekben és szállítójárművekben. Az épületekbe így belépve tudunk az ott lévő egységekkel dol-

gokat csinálni, illetve újakat gyártani -> *franciakulcs* ikon = javítás, *hordó* ikon = újratöltés, *négyágú nyíl* ikon = mozgatás, *kalapács* ikon = gyártás.

A gyártásnál, javításnál és utánpótlás adásakor a program két dologgal számol, a nyersanyaggal és az energiával. Különféle egységekhez különböző mennyiség szükséges a nyersanyagból és energiából. Ezekkel szintén jól kell gazdálkodni. Készleteink növelhetők, ún. *aldinium* begyűjtésével és valamely épületbe szállításával.

A CSATA
Ha az egységünk olyan helyzetben van, hogy képes megtámadni egy ellenséges egységet, akkor a menüből ki tudjuk választani az ököl ikont, mellyel támadást kezdeményezhetünk. Ki kell választanunk még, hogy kit (ekkor miután a kurzort a megtámadandó ellenfél fölé vittük és lenyomjuk a Space-t, tartsuk lenyomva. Ekkor tudjuk kiválasztani ugyanis, hogy melyik fegyverrendszerrel harcoljon az egységünk), támadunk meg, majd lezajlik a csata az erőviszonyoknak megfelelően. Ekkor középen megjelenik egy új kijelző, mely a csata kimenetelét befolyásoló tényezőket mutatja meg. A legfelső csík mutatja, hogy a gépi illetve a saját egységünkben hány jármű van. Alatta a befolyásoló tényezőket szemléltető négy csík található, felülről lefelé haladva a következők: a két egység eredeti ereje, a terep hatása, a bekerítés hatása és a tapasztalati szint hatása. Végül az alsó csík mutatja a csata kimenetelét, melyet azonnal meg is nézhetünk. A csata megjelenítését vektorosan oldották meg. Bár a vektorgrafika nem a legkidolgozottabb, de nagyon kellemes és szuper hangulatos ahogyan a kamera a küzdő egységeket követi vagy távolról lassan közeledve szemléli az eseményeket.

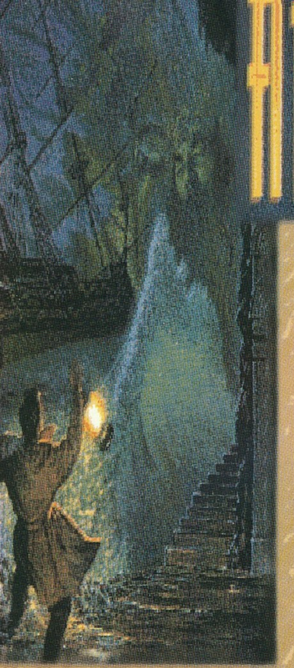
A "két játékos üzemmód"-on is sokat javítottak a szerzők. Az első pályán is 3 játékos van, melyekről mi határozhatjuk meg, hogy kivel lesz szövetségben (pl. ketten a gép ellen vagy esetleg a társam és a gép ellenem...). Az első rész talán legnagyobb hibája az volt, hogy a gép nem játszott intelligensen, és ezt ellensúlyozandó állandóan kb. kétszeres túlerőt raktak a pályára. Ezt el is felejthetjük, mivel az új részben kettőnél több ellenfél esetén is jól küzd, taktikázik a gép. A pályákat nagyon jól tervezték meg: általában a csapataink összerőssége kb. egyenlő a gépével, így az számít csak, hogy milyen taktikával küldjük harcba őket. A pályák állandó és egyre erősödő kihívást jelentenek a játékos számára.

A program nagyon pozitív meglepetéssel szolgált számomra. Általában a folytatások, még a legjobb esetben is csak kellemes utánérzetei az első résznek. Szerencsére azonban a Blue Byte nem ezt a filozófiát vallja. Mintegy két évig fejlesztették ezt a programot óriási energiával és ez meg is látszik rajta mind megjelenésében, mind tartalmában. A nekik küldött jó ötleteket mind beépítették a programba. Ilyenek a felderítés, üzemanyag- és lőszer-utánpótlás, új épületek, városok és még sok-sok más fontos újdonság. Számomra az a döntő újítás, hogy míg az első rész még erősen a sakkra emlékeztetett, annak kötöttségeivel, addig a folytatás már jócskán eltolódott egy rendkívül összetett csata-szimuláció felé, ami ennek ellenére könnyen játszható és nagyon élvezetes maradt. Az első rész után ez egy újabb mérföldkő a számítógépes stratégiai-játékok történetében. Ez a program mind zenében, mind grafikában felveszi a versenyt a többi kategóriában megjelent programokkal, pl. ha az egységekről infót kérünk, mindegyiket ray-tracelt animációkkal is bemutatja a program.

A Battle Isle 2 minden stratégiai-játék kedvelő egyén számára kötelező darab. Jelenleg ezt a lemezt tartom az egyik legjobb CD-s játéknak, mivel színvonalasan és hosszú időn át szórakoztatja a játékost. Németországban egyébként megjelent egy könyv Battle Isle Saga címen, mely a játék igen kellemes kerettörténetét dolgozza fel.

Charlie

ALONE IN THE DARK 2™



A nevem Edward Carnby, vagy ahogy az újságírók elneveztek "Supernatural Private Eye", legalábbis a derceto-i eset óta. Most nyugodtan üldögélhetnék kényelmes kis irodámban, jó fajta whisky-t kortyolgatva... Ted Striker telegramm-ja azonban felborította nyugalmas életem. Grace Saunders-t, a Saunders birodalom egyetlen örökösét elrabolták néhány nappal ezelőtt. Az esetről én is olvastam a helyi lapokban, azt azonban nem tudtam, hogy az üggyel Striker barátomat bízták meg. A táviratból kiderült, hogy Ted jó munkát végzett, sikerült kiderítenie a kislányt fogvatartók főhadiszállását.

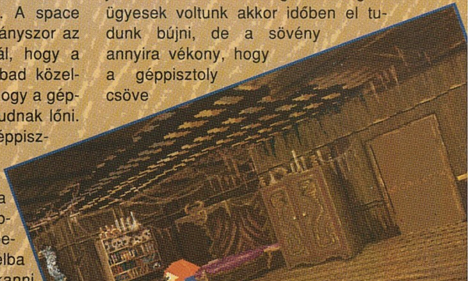
Egy öreg kaliforniai kastély: "Hell"s Kitchen". Nem rossz név... A tulajdonosáról csak a nevét sikerült megtudnom: a Félszemű Jack. Azt hiszem nem árt, ha erre a helyre magammal viszem kedvenc fegyverem, egy 38-as Special-t. Kár, hogy az engedélyem erre a vadonatúj Thompson MG 45-ös géppisztolyra még nem érkezett meg.

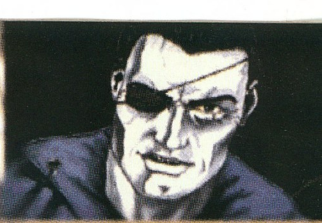
Két nappal később itt állok az ódon villa vasrácsos kapuja előtt. Az ajtó előtt posztoló fegyveres portás nem sok hajlandóságot mutat arra, hogy beengedjen. A jó öreg öt dolláros trükk sem jött be, azonban sikerült annyira elterelnem a figyelmét, amennyi elegendő volt arra, hogy a táskámat "ott felejtsem" a kapu alatt. Most aztán iszkiri. 5 4 3 2 1 boooooom... Nem egy elegáns módja a vendégségnek, de nem szeretem, ha fegyverrel fenyegetnek.

Ezek az indító képsorai az Infogrames szenzációs új programjának, az Alone in the Dark 2-nek. Az első rész a tavalyi év legeredetibb játéka címet kapta. A készítők mindent beleadtak, hogy túlszárnyalják tavalyi sikerüket. 50 órás játékidő, 70 karakter, 210 háttér, 600 3D-object és közel 1500 animáció. Ennek a nagy bőségnek azonban ára van, minimum 386-os konfiguráció, 2 MB RAM és 14 mega winchester hely. Eredeti gyári info szerint javították a 3D mozgató rutin sebességén. Ennek következtében sokkal lágyabb lett a karakterek animációja. Most szeretnék minden olyan játékost figyelmeztetni, aki egyedül akar nekivágni a játéknak, hogy gyorsan dugja el GURU-t egy olyan helyre, ahol csak végszükség esetén találhatja meg, mivel egy teljes leírás következik.

A kezdet akcióban dús, később azonban a megszokott fejtörőkkel is meg kell küzdenünk. A nagy kaland a kapuban kezdődik, ahol a fegyveres őr a robbanás által okozott sokkból épp most tér magához. Az inventory menüben az akció pontból válasszuk ki a fight opciót. A space nyomvatartása mellett fejeljük le néhányszor az őrt. Általános alapszabály a harcnál, hogy a géppisztolyos ellenfelekkel nem szabad közelharcba keveredni. Ennek az az oka, hogy a géppisztollyal közelre is elég pontosan tudnak lőni. Az első őr halála után kapjuk fel a géppisztolyát és tárazzuk be. Még két fegyveres áll az utunkban, az elsőt viszonylag könnyedén le lehet lőni, a másodikat úgy tudjuk a leghatásosabban kicsinálni, hogy visszafutunk a bejárathoz, beállunk a sövény mellé, célba vesszük azt a helyet, ahol fel fog bukkanni és tűz alatt tartjuk. Ha egy kicsit átlósan állunk, el tudjuk érni azt, hogy míg a mi lövedékeink kivétel nélkül találnak, az övéi a sövénybe csapódnak be. Egy kis gyakorlással ez nem okozhat gondot. A kastély bejáratát két nagydarab pacák őrzi. Jellemzőjük, hogy igen barátságtalanok és két hosszú csövű pisztollyal buzgón lövöldöznek felénk. Ezek a fegyverek távolra igen hasznosak, közelre azonban fabatkát sem érnek. Mindössze az a dolgunk, hogy tartsuk a közeli távolságot. Kettőt üssünk az ellenfélbe, majd menjünk teljesen közel hozzá, így szinte sérülés nélkül le tudjuk verni ezeket a fickókat.

A sövénylabirintusba a szobor eltolásával juthatunk be. Vigyázat, ha rossz irányba toljuk, akkor könnyen beragadhat és akkor lehet visszatölteni! Az útvesztő elég unalmas és nehéz rész. Rengeteg olyan kameraállás van, mikor az ellenfélnek még se híre se hamva, de egy fél tárat már belénk engedett. Itt is magától értetődik a megoldás, csak pisztolyos alakokkal szabad kikezdeni. A harmadik elágazásnál jobbra fordulva egy kalózt találunk, akit sürgősen el kell intézni. Ezen a részen található a kedvenc gyilkolási helyem. A sövény két oldalán jobbról és balról is találhatunk egy-egy vékony benövést. Fussunk el közöttük, és menjünk el szembe. Itt a kastély méhésze próbál megállítani minket. Mivel géppisztolya van, ne maradjunk a közelében, inkább rohanjunk vissza a kis kiugrónk mögé. Ha ügyesek voltunk akkor időben el tudunk bújni, de a sövény annyira vékony, hogy a géppisztoly csöve



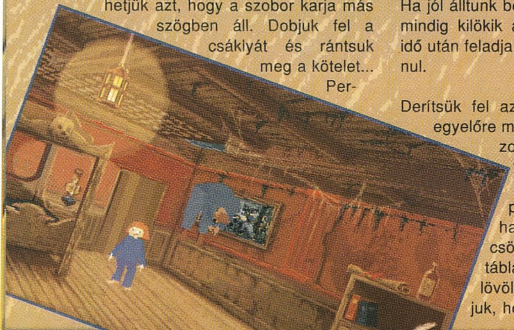


átfér. Várjuk meg míg egyvonalba kerül az ellenféllel, aztán ahogy Masell barátom mondaná "Hadd forogjon a tár". Ezzel a módszerrel a kert összes lakóját ártalmatlanná tudjuk tenni. Néhány náluk található tárgyra szükségünk lesz a továbbiakban. A flaskákat és a tárakat nyugodtan elhasználhatjuk, bőven találunk még. A kötelet és a csáklyát minden kalandjátékban össze kell kötni ,ez alól ez sem kivétel. A négy kártya a földön egy kis próbálgatást igényelt, itt elárulom, hogy a káró a nyerő.

Egy kis pincébe érkeztünk, ahol a láda eltolásával egy kártyalapra lelünk. Minő véletlen, ez is káró. Úgy látszik, Félszemű Jack kedvenc lapja, ezt nem árt megjegyezni. A megjelenő hadonászó szellemet kapjuk el néhány golyóval. A kártyát lerakva az oltárra, kinyílik a szemközti csapóajtó. Kifelé menet ne felejtsük el felvenni az öreg kalózszablyát. Ez megkönnyíti az átjutásunkat az indák között.

A családi fotón látható kalózszoborhoz jutottunk el. Sánta Bill, az öreg martalóc azonban lesben állt és kemény küzdelemben sikerült csak megölnöm. Aki kíváncsi az egyes szereplők életének történetére, az olvassa el a könyveket amiket szerte a labirintusban lehet találni. A kalóznál található újságpapírt rakjuk el.

A kripta ajtaja sajnos zárva van, de ha tüzetesebben megnézzük a fotót, észrevehetjük azt, hogy a szobor karja más szögben áll. Dobjuk fel a csáklyát és rántsuk meg a kötelet... Persze, hogy kinyílt az ajtó. Ereszkedjünk le óvatosan a mélybe... Nem megmondtam, hogy óvatosan, volt fegyver nincs fegyver.



Az összes tárgyat vegyük fel, ne felejtsük ott a pénzérmét sem. A papírzacskót fújjuk fel, de még ne durrantsuk ki. Szegény Ted, biztos nem bánja, ha kölcsönveszem a pipaszurkálóját. Az egyetlen út a bezárt vasajtón keresztül vezet. A detektívkönyvekből unalomig ismert módszerrel piszkáljuk ki a kulcsot a zárból. (Ha egyszer a sima kőre esik, hogyan húzod vissza? A megoldás a tárgyaid között keresendő.) Sikerült nesztelenül beosonni a borospincébe.
Az alvó őrt vicceljük meg. Álljunk a kar jobb oldalára. Ébresszük fel a zacskóval, majd gyorsan szaladjunk át a kar másik oldalára és nyomjuk meg. Pontos időzítés esetén a nehezék kilöki az őrt a tengerbe, ha nem, marad a jó öreg üsd vágd, nem apád módszer. Szerencsére a sörétes puskát elejtette, s most már minket boldogít. (Észrevettétek, kezd hasonlítani a DOOM-hoz, ott is pisztollyal kezdünk, majd jött a shotgun. Kíváncsi vagyok, hol van a plazmafegyver.)

Az ódon órák mindig titkot rejtenek. A tekerővel elmozdíthatjuk a kijáratot takaró ládákat. Hurrá, már patronokat is találtunk a puskába. A lift felvisz minket a ház alagsorába, ahol Harmonika Joe támad meg minket. Fussunk el a szemközti ajtóig, menjünk be és álljunk az ajtó mellé. Ha jól álltunk be, akkor a balegyeneseink mindig kilökik az ajtón a gazfickót. Egy idő után feladja, s inkább nyugalomba vonul.

Derítsük fel az alagsort, de a lépcsőn egyelőre még ne menjünk fel. A kalózok privát lőgyakorlatát zavartuk meg. Mutassuk meg nekik hogyan kell pontosan és hatékonyan használni egy lefűrészelt csövű vadászfegyvert. Céltáblák helyett kártyafigurákra lövöldöztek. Miután már tudjuk, hogy mi a kalózok kedvenc lapja, nem lesz nehéz beforgatni a dobozokat és kinyitni a titkos ajtót. Ted noteszében már említette, hogy illegális alkohol lepárló készülék működik a kastélyban. Egy bandita is őrzi a raktárat, de mint harcedzett veteránoknak nem okozhat problémát az eliminálása. Egy üveg whiskey-t rögtön privatizáljunk, később még nagyon jól fog jönni. A falon levő félkarú rablóba dobjuk bele az érménket, s rögtön két zsetonnal leszünk gazdagabbak.

Kifelé menet egy elég illuminált állapotban levő egyén próbál meg belénk kötni. Mivel általános műveltségünk elég magas, nem maradhatott ki az életünkből Rejtő Jenő X. alaptörvénye: "Ne molesztáld a részeg embert, s akkor téged sem háborgatnak hasonló állapotban." Barátságunk jeléül adjunk neki egy kortyot a piánkból. Hoppá, a szervezete ezt már nem bírta feldolgozni. Béke poraira, bocsánat cseppjeire! A batyujában találunk egy komplett Télapó felszerelést.

Két dolgot tehetünk, ha álruhában megyünk fel az emeletre, akkor a törp szakács nem riadóztatja a banda többi tagját, ha nem akkor igen. Nem kell kétségbe esni akkor sem, ha ránk rontanak a gazok. Valamely oknál fogva nem hajlandóak feljönni a lépcső tetejére. Nincs más dolgunk mint le és fel csámborogni a lépcsőn és hagyni, hogy a rosszfiúk egymást intézzék el. Az utolsó fickó a csatározásban annyira legyengült már, hogy könnyű prédánk lesz.

Ha már itt vagyunk a lépcsőnél, nézzünk kicsit szét az emeleten. Természetesen akivel találkozunk azt rendesen verjük meg, már csak a hírnevünk megőrzése végett is. A biliárdteremben levő fickónál talált dákóval el tudjuk verni a hadonászó kezeket. A két fél papírtekercset összeforrasztva utalást kapunk a királynőről és a koronáról. Ennek most még nem sok értelme van, de később minden tiszta lesz.
Az emelet átkutatása után térjünk vissza a földszintre. A konyhába csak úgy tu-

dunk bejutni, hogy követjük a szakácsot. Érdekes módon ha ő halad át a szobor előtt, akkor rá nem dobja el a szigonyát. A konyhában található bor és méreg segítségével készítsünk egy jó kis koktélt. Lengessük meg a nagyterem zárt ajtaja előtt...
Jól számítottunk, az őrök nem bírtak ellenállni, vesztükre. Persze mi tudjuk, hogy az alkohol öl, butít és nyomorba dönt. Az ajtó mögött található a rosszfiúk hálója. Aki volt már katona az tudja, hogy nem a halfogó szerszámra gondolok. A zsetonok segítségével nyissuk ki az újabb rejtekajtót. Öltsük magunkra a kevlar mellényt, most egy darabig sérülés nélkül ússzuk meg a csetepatékat. Kifelé menet a padlóról egy dublont vehetünk fel. Nem minden kameraszögből látszik rendesen, úgyhogy vigyázzunk.

A szobornál meglelhetjük a talány egyik részét, a koronát. Az emeleten az egyik szobában hirtelen felindulásból feltettem a koronát az ott található szobor fejére. Megvan a talány másik része, a királynő. Az oltárnál levő amulett igen csábító volt, de mikor megpróbáltam azt is kommunizálni, misztikus erők emeltek a magasba és máris a padláson találtam magam. Itt egy kung-fu bajnok kezdett el szórakozni velem, de szegény nem tudhatta, hogy egy Mortal Kombat bajnokkal áll szemben. Nem okozott különösebb gondot a nagydarab pisztolyos pasas sem. A karatés hagyatékában egy kézigránát szerepel. Végre egy kis pusztító erő. A padlás másik felében egy doboz várja, hogy kinyissuk. Ezt a dublonnal tudjuk végrehajtani. A pénzért cserébe egy pompont kapunk.

Az ajtón bejutva ránktámad Striker gyilkosa, egy marionett bohóc. A télikertbe nem tanácsos bemenni, ugyanis valaki terráriumnak használja, s ide telepítette a veszélyes mérges kígyóit. Dobjuk be a pompont és álljunk el a bejáratból. A bohócnak nagyon tetszhet a piros labda, mivel egyből utána rohan.
Az összes kígyó őt marja meg, most már szabad az út. Abban az esetben, ha Télapó ruhában jöttünk fel az emeletre, akkor néhány gazember még tartózkodik az alattunk levő szobában. Mivel mi vagyunk a Mikulás, dobjuk le nekik a gránátot ajándékba. Ez kellőképpen megtisztítja az utat lefelé. A karácsonyfáról szedjük le a biliárdgolyót és az emeleten levő játékteremben dobjuk be a játékba. Ezzel egy újabb rejtekajtót nyithatunk ki.
Itt érdemes elhasználni az összes megmaradt flaskát, mivel hamarosan fogságba esünk és elszedik tőlünk. Nekem volt hét tartalékom, mind elveszett. Mondhatom nagyon örültem neki. Az ajtón belépve szembetaláljuk magunkat fő ellenségünkkel. Sajnos be vagyunk zárva és Grace-t is túszként tartja maga mellett.

Nagyon beszédes kedvében van, és elmeséli kalandos életét. Mint egészen kicsi csecsemő látta meg a napvilágot, és kora gyermekévei óta arról ábrándozott, hogy véreskezű martalóc lesz. Durván kétszáz évvel ezelőtt megtámadott egy holland kereskedőhajót és a hajó legénysége közül senkinek sem kegyelmezett. Egy túlélő azonban mégis akadt, ő volt Elizabeth. A hajókapitány boszorkányság vádjával a hajófenéken tartotta bilincsben. Mikor Jack meglátta tudta, hogy ő az igazi. A lány voodoo mágiája segítségével halhatatlanná tették az életben maradt kalózokat. Száz évenként azonban fel kell áldozni egy ártatlan fiatal teremtést, hogy ők tovább élhessenek. Ezért rabolták el Grace Saunders-t.

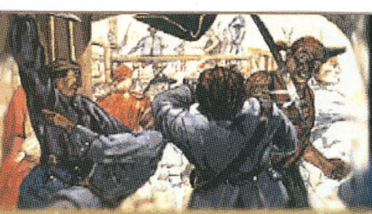
Eddig tartott Jack monológja, s már emelte a pisztolyát, hogy végezzen velem, mikor a kislány kiszaladt a szobából. Félt, hogy valami baja esik a ceremónia előtt, Jack utánarohant. Nem vesztegettem tovább az időt, a korábban talált horoggal kipiszkáltam az ajtót. Rohantam utánuk ahogy csak bírtam, de összefutottam a boszorkánnyal a földszinten s olyan kedvesen invitált a hajóra, hogy nem bírtam ellenállni.

A hajófenéken térünk magunkhoz, ahol Erzsike is elmondja élete történetét. A francba, mindenki pont nekem tudja elmesélni... A láncok miatt azonban kénytelen voltam végighallgatni ezt is. Egészen fiatal kislányként ismerkedett meg a fekete mágia alapjaival Haiti szigetén. Jó tanuló lévén hamar felülkerekedett mesterén. Néhány apró csínytevése után a szigetlakók egyszerűen felrakták az első Ausztráliába tartó hajóra. Ezt a hajót foglalta el Jack, s a szövetség azóta is töretlen.

A játék egyik legötletesebb része következik. Minden valamirevaló kalandjátékban meg kell mentenünk egy nőnemű egyént. Mit csinálnak ők a játék alatt? Sikoltoznak, eléjulnak és sápítoznak.

Ebben az esetben át kell vennünk Grace irányítását, hogy megszerezzük a kulcsot Carnby bilincséhez. Egy teddy macival felszerelkezve indulunk. Toljuk el az ajtó melletti deszkát és menjünk ki a lyukon. A papagáj némi madáreleség ellenében elárulja a kulcs lelőhelyét. A folyosón szükség lesz arra, hogy gyorsak legyünk, mivel ha elkap egy kalóz, akkor nekünk lőttek. Szaladjunk el balra és a lépcső alatti beugróban húzzuk meg magunkat.

Gyorsan fussunk el a másik irányba és másszunk fel a fedélzetre a létrán. A dorbézoló kalózokat teljesen leköti a buli, úgyhogy a fedélzet bal oldalán a ládák takarásában el tudunk osonni

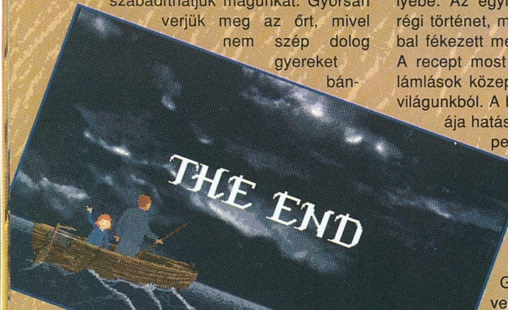


a másik lejárathoz. A tűzszerszámot se felejtsük itt. Az árbocnál levő lejáraton keresztül lejuthatunk Jack kajütjébe. A kapitány botját vegyük fel és a szekrényben talált ágyút borssal megtöltve állítsuk az ajtó elé. Vágjuk a falhoz a vázát és a belépő kalózt fogadjuk bors kartáccsal. Menjünk be a konyhába és szedjünk fel minden mozdíthatót.

Az ételliftet a csengettyűvel lehet lehívni. Ez lesz a közlekedési eszközünk a hajó és a kastély között. A konyhában az egyik szekrény alján felvehetünk egy kis melaszt és egy doboz jeget. Kilépve a hallba az egyik kalóz rögtön kiszúr minket, de ha lerakjuk elé a jeget akkor nem zavar többé minket. Hiába, peches ember ne menjen a jégre. Menjünk fel az emeletre és gyorsan rakjuk le a ragadós melaszt a bácsi elé.

A kapitány szobájában a sétapálcával húzzuk le a kulcsot az asztalról, majd menjünk át az oltárhoz és tegyük le elé a botot. A varázslat következtében lekerülünk a földszintre. A konyhában egy újabb alak vár ránk, de őt is csalogassuk el a jéghez. Az ételliften keresztül visszajuthatunk a hajóra, de sajnos itt a két kukta elkap minket.

Egy kalóz visszaviszi Grace-t a börtönbe, de a kulcsot még időben sikerült odadobnia a detektívnek. Néhány jobbra-balra mozdulattal felvehetjük a kulcsot és kiszabadíthatjuk magunkat. Gyorsan verjük meg az őrt, mivel nem szép dolog gyereket bántani. Arzenálunkat gyarapítsuk egy kalózszablyával. Járjuk be a hajót, kaszaboljunk le mindenkit és gyűjtsünk össze mindent ami mozdítható. Ha a tulajdonunkban van egy hordó lőpor, egy kanóc, egy csípőfogó és egy izzó vasdarab akkor jól csináltunk mindent. A hajó másik szintjén található a kalózok pihenőhelyisége.



Ezzel szemben egy ágyúállást találunk. úgy látszik abban az időben is divott a tolvajlás, ugyanis leláncolták az ágyút. Mi azonban készültünk, s a fogó és némi svédtorna segítségével a pihenő felé fordítottuk az ágyút. Rakjuk be a szobájukba a lőporos hordót, majd a kanócot az ágyúba s jöhet az izzó vas... Miután kihűlt a szoba menjünk be és szedjük fel a zacskó aranytallért.

Itt szeretném megjegyezni, hogy nálam az eredeti gyári verzió kifagyott ebben a szobában. Nem szabad sokat vacakolni itt, fogd a pénzt és fuss. Bizonyos kameraállásokban rendszeresen kifagy, de ettől még végigjátszható a játék. A folyosón a tallérok csilingelő hangjának nem bírnak ellenállni a kukták, vesztükre. A kamrában megtalálható a folyosó végén levő zárt ajtó kulcsa is. Itt azonban ismét Bözsi néni áldozatai leszünk, szerencsére azonban Grace most is időben tűnik fel.

A botot illesszük be a szobor kezébe, majd osonjunk be a varázslónő szentélyébe. Az egyik könyvben található egy régi történet, melyben egy szál csirkelábbal fékezett meg egy mágus egy orkánt. A recept most is hatásos volt. Sűrű villámlások közepette Elizabeth eltávozik a világunkból. A boszorka halálával a mágiája hatása is megszűnt rajtunk. Épp en kezdtem magamhoz térni, mikor valami démon jelent meg előttem, akin nem fogott sem a kard, sem a golyó, de még a balhorog sem.

Gyorsan menekülőre kell venni a figurát és feltűzni a fedélzetre. A már megszokott vérfürdő után másszunk fel az árbocra és a horog segítségével lendüljünk át az orrvitorlára. Az itt található kalóz akrobata lehetett fénykorában, ugyanis szédületes biztonsággal mozog a magasban. Hosszú, egyenes szúrásokkal azonban le lehet győzni őt is.

A néhai kapitány kardjával felfegyverkezve rohanjunk az árbochoz és szedjük le Grace bilincseit a csípőfogóval. A kalózok kapitánya, Jack végső párbajra hív minket a fedélzeten. Egyelőre ne bántsuk, hanem a hajó orrában levő ágyúkat piszkáljuk meg.

Nincs más dolgunk, mint legyőzni a kalózvezért. Amikor először fog padlót, rohanjunk a mentőcsónakhoz... Innen már automatikus a játék. Carnby és Grace beugrik a mentőcsónakba, Jack pedig alaposan mellétrafál az elállított ágyúval. A kastély és a hajó pusztulását már a nyílt tengerről szemlélhetjük.

Ennyi lett volna ez a röpke kis game leírása. Be kell vallanom, hogy az első rész hangulata sokkal jobban megfogott. Volt benne valami kísérteties. Ennek ellenére szerintem ez is sikerprogram lesz, és nem lennék nagyon meglepve, ha jövőre az Egyedül a sötétben 3 lenne a toplisták éllovasa egy darabig. Addig is jó szórakozást a sötétben.

Tímea and Mocsy

COOL

GRAFIKA	83
ZENE	71
HANGULAT	79
ÖSSZESEN	79

IBM PC

TESZT ANYAG

Infogrames

SUBWAR 2050

THE UNDERWATER COMBAT SIMULATION

PILLANTÁS A KEZDETEKRE
Közel húsz esztendővel ezelőtt, hosszadalmas kutatómunka és fejlesztés eredményeként 2025 január 7-én, a Connecticut állambeli Groton kísérleti bázison, nagy titoktartás közepette, néhány szakember és a Taktikai Víz alatti Parancsnokság (TUC) tisztjei kis csoportjának részvételével, vízre bocsátották az **Eagle** osztályú vadász-tengeralattjáró (**FS**) prototípusát. Az eseményről kizárólag a legmagasabb biztonsági engedéllyel rendelkezők értesültek, és meglepő módon még évekkel később is bosszantóan kevés információ került a felszínre magáról a hajóról, az ipari kémkedéssel foglalkozó irodák számítógépes archívumaiból. A szokatlan titkolódzás azonban nem volt ok nélküli, hiszen addig a pillanatig a szolgálatban álló tengeralattjárókat nemcsak korlátozott manőverezőképesség, de a körülöttük zajló eseményekkel kapcsolatban szinte teljes vakság is jellemezte. Az új projektnél viszont minden megváltozott.

Az **Eagle** könnyedén megközelíthette áldozatát anélkül, hogy az felfedezte volna jelenlétét, végrehajthatta a támadást XXI. századi csúcstechnológiát alkalmazó fegyvereivel és eltűnhetett a körzetből mielőtt ellencsapás érhette volna. Már a hajótest formájának kialakítása is sokat elárult az **Eagle** képességeiről. Az inkább egy vadászgépre, mintsem búvárhajóra emlékeztető szerkezetnek nem jelentett nehézséget egy szolgálatban álló tengeralattjáró-osztály kimanőverezése sem.

Napjaink **Tornado** típusú egységeinek tükrében az **Eagle** már minden bizonnyal elavultnak tűnhet, de nem szabad megfeledkezni arról, hogy ezt megelőzően az FS koncepciója egy tudósok és mérnökök fejében lévő álom volt csupán.

Az **Advanced FS**-ek és a 60,000 tonna vízkiszorítású hordozó-tengeralattjárók (**SC**) korában pedig nem lehet hátrányos, ha visszapillantunk az elmúlt néhány évtized fejlesztéseire.

2000 AD UTÁN
A huszadik század utolsó éveire az orosz kutatók megközelítőleg tíz éves technológiai előnyre tettek szert a tengeralattjáró fejlesztés terén az Egyesült Államokkal szemben. Már a nyolcvanas évek elejétől alkalmazott aktív-sonar sugárzást elnyelő bevonatok lényegesen lecsökkentették a hajók észlelhetőségét, viszont a hagyományos hajócsavarok okozta kavitáció akut probléma maradt. Miután nyilvánvalóvá váltak a hagyományos hajtóművek korlátai, az orosz szakemberek kutatásaikat egy gyakorlatban is sikeresen alkalmazható elektromágneses meghajtás (**EMPS**) kifejlesztésére koncentrálták. Működését tekintve, az **EMPS** a különlegesen kialakított csövekbe beszívott vizet kationokkal keverte, majd az immár negatív töltésű víztömeget, egy körkörösen elhelyezett elektromágneses felület segítségével felgyorsította. A nagy sebességű víztömeg ezután a kiömlőnyílásokon keresztül távozott, hajtóerőt biztosítva a tengeralattjáró számára. Az **EMPS** technológia, mechanikusan mozgó elemek teljes kiiktatása miatt jelentett hatalmas előrelépést, hiszen működése közben nem tapasztalható kavitáció, így teljesen hangtalan.

A berendezés '**Silent Drive**' elnevezésű prototípusának a gyakorlatban történő kipróbálására 2002-ben, egy átalakított **Alfa** osztályú SSN hajón került sor. A kísérlet sikeresnek bizonyult, hiszen a kipróbált passzív-sonar berendezések 200 m távolságból sem voltak képesek felfedezni a környéken ólálkodó **Alfát**. A hangtalanságért viszont súlyos árat kellett fizetni. A rendszer monstre energia-felvétele következtében a maximális víz alatti sebesség az enyhén mosolyogtató 25 kts-re csökkent. A lecsökkent teljesítmény azonban nem gátolta meg az Orosz haditengerészetet a kizárólag **EMPS** rendszerrel meghajtott **Akula III** osztály első egységeinek 2004-ben történő szolgálatba állításában.

A 2005-ben kötött Orosz-Amerikai Technológiai-csere Egyezményt követően jutottak az amerikai kutatók az **EMPS**-sel végzett kísérletek dokumentációinak birtokába, és azonnal kezdetét vették a leadott teljesítmény megnövelésére irányuló kutatások. Azonban két évnyi elektromágneses és víz ionozási kísérlet után sem sikerült lényeges előretöréseket lehetett realizálni. Az áttörés, egy előzőleg re-

pülőgép hajtóművek tervezésével foglalkozó mérnök, Elektromágneses Csatornázott Lapátkoszorú (**EMDI**) meghajtás terve kipróbálásakor következett be. Az **EMDI** prototípusa egy hagyományos **EMPS**-ből és a kiömlőnyíláshoz csatlakoztatott, 32 lapátos propellert magábafoglaló csőből állt. Bár a mechanikus elemek beiktatása a hajtómű teljes hangtalanságának elveszítéséhez vezetett, a tolóereje exponenciálisan megnövekedett. Későbbi kísérletek alapján az is bebizonyosodott, hogy a propeller leállítása és a lapátok vízárammal történő párhuzamos beállítása esetén, teljes hangtalanság mellett, max. 21 kts sebesség érhető el.

A gyakorlati próbák a **USS. Minneapolis** SSN-en történtek, és a 2008 május 31-i út alkalmával sikerült felállítani a rekordnak számító 59 kts víz alatti sebességet. A 2007-ben vízrebocsátott 19,800 tonna vízkiszorítású **Nevada** osztály első egységénél, pedig már szériatartozékként szerepelt a változtatható állásszögű lapátkoszorú. A hajó max. **EMDI** teljesítmény alatti sebessége meghaladta az 57 kts-t.

AT GENERÁCIÓS NASZÁDOK

A **EMDI** meghajtású hajók széleskörű elterjedését követően, a francia **LSM** mérnökei, egy forradalmian új koncepción alapuló búvárhajó megtervezését tűzték ki célul. Elképzelésük szerint, egy tengeralattjárónak nemcsak hangtalannak, de egyben gyorsnak és kellően mozgékonynak is kell lennie. Kutatásaik eredményeként megállapították, hogy a tengeralattjárók esetében fellépő súrlódási ellenállás, elsősorban a hajótest közvetlen közelében fellépő turbulenciák következménye. Ennek elkerülése érdekében az új hajótest felületét, a cápák bőréhez hasonlóan, érdes bevonattal látták el.

A megszokottnál jóval nagyobb felületű mélységi kormányok, fokozott manőverező képességet, a fúziós reaktorral táplált **EMDI** hajtómű, valamint a kompozit anyagokból készült hajótest páratlan teljesítményt ígért.

A **Nautilus** névre keresztelt koncepció-típus, 2014 január 14-én, éppen hatvan évvel az első, azonos nevű nukleáris tengeralattjáró vízrebocsájtása után csúszott le a sólyáról. Ma már bizton állítható, hogy legalább annyi meglepetéssel szolgált, mint az 1954-es névrokona. A víz alatti sebesség-rekordot azonnal 63 kts-re növelte, és ami még fontosabb, képesnek bizonyult az összes szolgálatban lévő torpedó kimanőverezésére is.

A **Nautilus**-szal szerzett tapasztalatok, a 2017-től jelentős mennyiségben vízrebocsátott **Requin Tigre** osztály hajóiban kerültek felhasználásra. Csak érdekességként jegyzem meg, hogy az **LSM** az oroszoknak és amerikaiaknak egyaránt az üzlettársává vált.

AKCIÓBAN AZ FS

Egy évvel az **Eagle** prototípus vízrebocsátását követően vette kezdetét, az ekkor már **Eagle II**-re átkeresztelt hajó sorozatgyártása. Bár a tervezés két eltérő helyszínen folyt, az FS formája szinte a legutolsó részletig megegyezett a **Requin Tigre** osztály egységeivel. Azonban míg az előbbit kizárólag állami irányítás alatt álló haditengerészetek számára szállították, addig az **Eagle II**-t különösebb nehézségek nélkül beszerezhették a vállalati védelmi egységek is. Ennek megfelelően a hajó súlya csak 324 tonnát tett ki, a francia típus 1225 tonnájával szemben, viszont a kor csúcstechnikáját képviselő fedélzeti érzékelői lehetővé tették az ellenfél abszolút meglepetésszerű támadását. Szintén a korát meghaladó újításnak számított a repülésszimulátorból átalakított, különleges 3D-s kivetítőrendszer, ami a kétszemélyes vezérlő belsejében jelenítette meg az érzékelők által továbbított képet, páratlan kilátást biztosítva a személyzetnek a víz alatti világról.

Szinte napokkal az első széria legyártása után, egy Martech Inc. szolgálatában lévő egység 68 kts-re javította a sebesség rekordot.

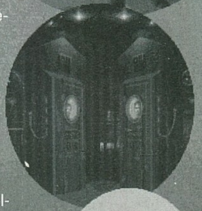
Hamarosan, feltehetően a típus szinte elenyésző veszteségi százaléka következtében, az **Eagle II** a zsoldos pilóták egyik legkeresettebb hajójává vált, és számos állam is ezt a specifikus típust rendszeresítette haditengerészetében. A relatív kicsi méretek és a szűkös vezérlő viszont alkalmatlanná tette hosszabb utak megtételére, így idővel megjelentek az olyan különlegesen átalakított szállítóhajók, melyek anyahajóként funkcionáltak a fedélzetükről indítható FS-ek számára. Az egy ideig kitűnőnek számító ötlet, a 2028-29-es Öböl-háború folyamán mondott csődöt, mivel már a konfliktus első órájában sikerült elpusztítani az összes térségben tartózkodó hajót, lehetetlenné téve a megmaradt FS-ek hatékony bevetését. Bebizonyosodott, hogy a haditechnika túlzottan hatékony lett ahhoz, hogy a felszíni egységek túl tudnának élni egy koncentrált rakéta támadást.

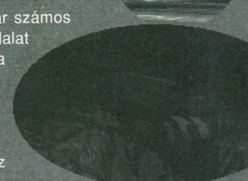
Az elkövetkezendő évtizedekben számtalan társaság alkalmazta az **Eagle II**-t kis hatósugarú, védelmi feladatok biztosítására, mert anyahajók hiányában a típus nem rendelkezett elegendő üzemképességi időtartammal a hatékony támadófegyverként történő bevetéshez.

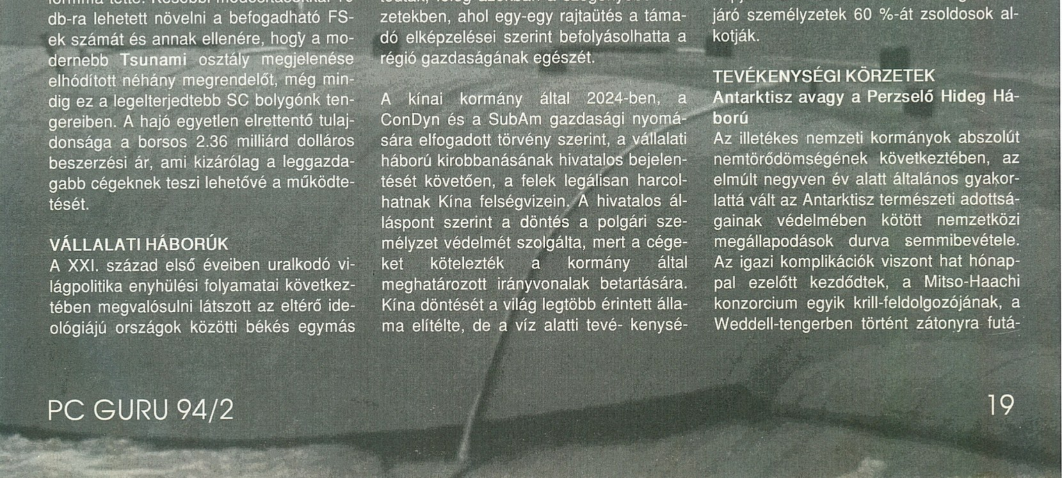
VÁLTAKOZÓ KONCEPCIÓK

Az **Eagle II** osztály elterjedését követő évtizedekben, feltehetően az anyahajókon történő szállítás egyszerűsítése és egyben több egység befogadásának lehetővé tétele érdekében, a minél kisebb méretekre való törekvés volt megfigyelhető az FS tervezésben. Ennek a trendnek a csúcspontját a 2043-tól gyártott **Lightning** osztály jelentette.

Napjaik uralkodó irányzata ismét a nagyobb vízkiszorítású és erősebb fegyverzetű egységek építését helyezi előtérbe. Az elmúlt öt év folyamán több 200 tonnát meghaladó típus, közöttük az ultra-mo-







dernnek számító **British HYDROSPACE** által kifejlesztett **Tornado** lépett szolgálatba. Azonban a tengeralattjáró történetének megközelítőleg 300 éve alatt, a majoráns technikai újítások ellenére változatlan maradt a tengeralatti hadviselés legfontosabb alapelve: **meglepetésszerű támadás csak lesből lehetséges.**

AZ ELSŐ SC MEGJELENÉSE

A második évezred elejére, a Földünk legkiterjedtebb víz alatti bányászati érdekeltségével rendelkező **SubAm Inc.** specialistáinak rá kellett döbbenniük a felszíni anyahajóik hiányosságaira, melyek korlátaivá váltak a szabotázs feladatokra kiválóan alkalmazható FS-ek bevethetőségének. Úgy 2032-ben vette kezdetét annak a kifejezetten FS szállításra tervezett tengeralattjáró-hordozónak a megtervezése, mely 2038-re a gazdasági csőd szélére sodorta a részvénytársaságot. A helyzet már teljesen kilátástalanná vált a **SubAm** számára, mikor végre elkezdtek beszivárogni a megrendelések, melyek pillanatok alatt a tengeralattjáró-ipar élvonalába repítették a céget. Onnan pedig már nem volt megállás.

A 60,000 tonna vízkiszorítású **Enterprise** osztály első egységének 2039 október 1-én történő vízrebocsátása, új korszak kezdetét jelentette a tengeralatti hadviselés történetében. A 6 db **Eagle II** osztályú hajó szállítása mellett, az SC 20 db robotrepülőgéppel is fel volt szerelve, ami már magában egy félelmetes offenzív platformmá tette. Későbbi módosításokkal 10 db-ra lehetett növelni a befogadható FS-ek számát és annak ellenére, hogy a modernebb **Tsunami** osztály megjelenése elhódított néhány megrendelőt, még mindig ez a legelterjedtebb SC bolygónk tengereiben. A hajó egyetlen elrettentő tulajdonsága a borsos 2.36 milliárd dolláros beszerzési ár, ami kizárólag a leggazdagabb cégeknek teszi lehetővé a működtetését.

VÁLLALATI HÁBORÚK

A XXI. század első éveiben uralkodó világpolitika enyhülési folyamatai következtében megvalósulni látszott az eltérő ideológiájú országok közötti békés egymás mellett élés. A háborúk egyre ritkábban történő kirobbanásában pedig fontos szerepe volt a '90-es évek válságait követő gazdasági fellendülésnek.

Néhány nemzetközi konzorcium kísérletezni kezdett a tengerfenék alatt található mangán mezők kifejtésével és rövid időn belül a kísérleti aknákat, a 300 munkást befogadó, 600 m mélyen fekvő ausztrál **Neptune**-hoz hasonló telepek váltották fel.

A mélytengeri bányászati technológiák rohamos fejlődésének eredményeként, a 2010-es évekre már relatív kis befektetéssel hatalmas nyereségeket lehetett elkönyvelni, így az ezen a területen tevékenykedő cégek jelentős gazdasági hatalomra tettek szert a felszíni vállalatokkal szemben.

2021-ben, egy dél-kínai tengeri területi vita kapcsán a ConDyn Int. biztonsági flottájának két **Requin Tigre** hajója támadást intézett a kínai állam tulajdonában lévő Norinco csoportulás csővezetéke ellen. A kirobbanó konfliktus végén a ConDyn újabb 80,000 négyzetmérföldnyi terület bányászati jogát tudhatta magáénak.

A jövedelmezőnek ígérkező példát számos cég követte, és hamar bebizonyosodott, hogy erőszakos eszközökkel is elérhetők gazdasági sikerek. Bár a vállalati háború a nemzetközi törvény szigorú tiltása alá esett, a titkos akciók tovább folytatódtak, főleg azokban a szegényebb körzetekben, ahol egy-egy rajtaütés a támadó elképzelései szerint befolyásolhatta a régió gazdaságának egészét.

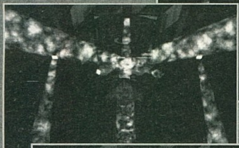
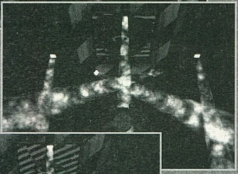
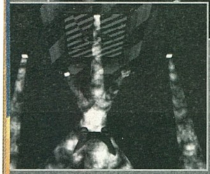
A kínai kormány által 2024-ben, a ConDyn és a SubAm gazdasági nyomására elfogadott törvény szerint, a vállalati háború kirobbanásának hivatalos bejelentését követően, a felek legálisan harcolhatnak Kína felségvizein. A hivatalos álláspont szerint a döntés a polgári személyzet védelmét szolgálta, mert a cégeket kötelezték a kormány által meghatározott irányvonalak betartására. Kína döntését a világ legtöbb érintett állama elítélte, de a víz alatti tevé- kenységekben érdekelt multinacionális cégek lobbizásának hatására mégis fokozatosan követték Kína kezdeményezését. Idővel a vállalati háborúk az üzleti élet elfogadott részévé váltak, hiszen a polgári áldozatok és szerkezeti károk nagysága elhanyagolhatóvá vált a XX. század nemzeti háborúihoz képest. Mert hiszen mit is kezdene a győztes cég egy teljesen lepusztított vesztessel?

2026-ra már számos kisebb vállalat sínylődött a multi-nacionális óriások elnyomása alatt, és az egyensúly csak a Zsoldosok Szövetségének (az év júliusában történt) megalakulását követően kezdett visszaállni. Ezután a legkisebb cégek is szert tehettek hatékony védelmi egységekre és napjainkra a vállalat-védelmi tengeralattjáró személyzetek 60 %-át zsoldosok alkotják.

TEVÉKENYSÉGI KÖRZETEK

Antarktisz avagy a Perzselő Hideg Háború

Az illetékes nemzeti kormányok abszolút nemtörődömségének következtében, az elmúlt negyven év alatt általános gyakorlattá vált az Antarktisz természeti adottságainak védelmében kötött nemzetközi megállapodások durva semmibevétele. Az igazi komplikációk viszont hat hónappal ezelőtt kezdődtek, a Mitso-Haachi konzorcium egyik krill-feldolgozójának, a Weddell-tengerben történt zátonyra futá-

sát követően. Az egység személyzetének csak egyetlen tagja élte túl a szerencsétlenséget, mivel a kontinensen széles jogkörrel rendelkező Richteur International, csak a költségei megtérülésének bebiztosítását követően indította meg a mentőakciót.

Persze azonnal felmerült az összefüggés lehetősége az intézkedések halogatása és a Mitso-Haachi antarktiszi tevékenysége között, hiszen a konzorcium hajóinak jelenlétét a Richteur Int. halászati jogainak megsértéseként értelmezte. Ez pedig számos kisebb súrlódás forrása volt az elmúlt évek során, de tettlegességre nem került sor.

Két héttel az incidens befejeződése után, viszont ismeretlen körülmények között felrobbant egy Richteur tulajdonban lévő, shelf kutatásokat végző fúrótorony. A 150 főnyi legénységből nem maradtak túlélők. Pár nappal később, a tengerfenéken találtak rá a Richteur egyik kutató tengeralattjárójára, ami első látásra hajtómű problémákkal küzködhetett. A fedélzetére lépő egység viszont egy tengeralatti hullaházban találta magát. Túlélők itt sem voltak.

A mentőakció késleltetésére való ellenlépésként, a Mitso-Haachi egy közleményben figyelmeztette a Richteur alkalmazottakat, hogy tartózkodjanak érdekeltségi területeik megsértésétől. Majd bejelentették a feldolgozó tevékenységük megkétszerezését is az Antarktisz körüli nemzetközi vizeken.

Bár a konzorciumok között nyilvánosan még nem robbant ki a háború, mindkét fél komoly erőfeszítéseket tesz ún. 'szakértők' felbérlésére.

A Richteur International-lal megkötött szerződés az Antarktisz körüli vizekben végrehajtandó kilenc, relatív könnyen teljesíthető bevetés végrehajtására kötelez.

Észak-Atlanti-óceán, a természeti kincsesbánya

Labrador partjaitól kétszáz mérföldre lépett működésbe két héttel ezelőtt a Babbage Inc. kísérleti bányája, amely a 'véletlen' folytán éppen a Kanadai és U.S. szövetségi kormányok által, a brit érdekeltségű Westingford Plc. nehézipari társaságnak kiutalt kutatási terület közepén helyezkedik el.

A Westingford először szóban kérte fel a Babbage Inc. képviselőit tevékenységi helyük áttelepítésére, majd a tárgyalások holtvágányra jutása után tettlegességhez folyamodott a területbitorlóval szemben. Sajnos a bányagépek szabotálására küldött ügynökeiket idő előtt felfedezték, majd ideiglenes víz alatti bázisukkal együtt semlegesítették.

Nem lévén rest, a Babbage pedig azonnal felvette a ledobott kesztyűt és egy 'terrorista támadás' levegőbe repítette a Westingford New York-i irodáit. Ezt követően, meglehetősen rejtélyes körülmények között fejezte le saját irodájában a Babbage Inc. biztonságifőnök-helyettesét egy 'magányos pszichopata', akinek hihetetlen módon sikerült elkerülni nyolcvanhét emeletnyi biztonsági berendezés figyelmét. Majd a három nappal korábban, egy Westingford marketing team kiirtásával végződő rajtaütés vonzataként, az U.S. szövetségi és E.K. jog figyelembevételével mindkét fél bejelentette a vállalatközi fegyveres konfliktus állapotát. Ennek következtében a hadviselésnek a megszokottnál kevésbé burkolt formájára kell számítani. Így a biztosító társaságok megtagadták a felelősségvállalást minden olyan alkalmazottért, aki átlépi a cégének bármelyik fontosabb létesítményét körülvevő 10 mérföldes határvonalat.

A Westingford szolgálatában, hivatalosan elismert háborús díjazás mellett, a konfliktus végéig kell szolgálatot teljesíteni ebben a közepesen veszélyes körzetben.

Dél kínai-tengerek, problémák a Paradicsomban

Évszázadok óta a bolygónk legvitatottabb vízfelületei közé sorolhatók ezek a tengerek, melyek felett gazdasági szuverenitásra hivatkozva kínaiak és vietnámiak, indonéziaiak és fülöpszigetiek próbálták kiterjeszteni hatalmukat. De egy területre

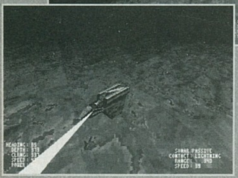
való igény bejelentése és az adott ásványkincsek tényleges kiaknázása valójában két, egymástól távol álló ügy. A környező országot technikai, képzettségi és anyagi korlátai határt szabtak a víz alatti bányászat fejlődésének és képtelenek voltak ellenállni a jó üzletet sejtő konzorciumok fokozatos térhódításának.

Napjainkban három tőkeerős társaság, a Grandy-PTV, a Norinco és a Marshall Electric számít meghatározó tényezőnek a környék víz alatti ásványkitermelésében.

Eme három óriás közül a Marshall Electric-kel kerül sor szerződéskötésre. Bár nem áll fenn hadiállapot, a saját biztonsági erőik kiegészítésére ez a társaság előszeretettel bérel fel zsoldosokat. A hónap folyamán szokás szerint több fenyegetés érkezett a Gaia-i Felszabadító Hadseregtől, akik rajtaütésszerű támadásokkal vívják harcukat a tengerek szennyezői ellen. Mindazonáltal a Marshal Electric nem számít komolyabb incidensre, így egy lazának ígérkező, egy hónapos időtartalmú biztonsági tevékenységből álló feladatra van kilátás. Rutinmunka, kevés rizikó és legfőképpen könnyű pénz. A valóság azonban ennél lényegesen problematikusabb.

Japán-tenger avagy kis sérelmek & nagy üzletek

A japán szigeteket körülvevő vizek alatt elterülő geológiai képződmények a világ legfokozottabban kiaknázott területei közé tartoznak. Az elmúlt évtizedek során számos japán érdekeltségű vállalat szerzett működési jogokat a tengerfenéken, ahol az intenzív fejlesztési programoknak köszönhetően, gomba módjára szaporodó bányák, haltenyésztő létesítmények és geotermikus energiát felhasználó erőművek sokaságát tudhatják magukénak. Ahol pedig nagy bevételek forognak kockán, ott óhatatlanul felüti a fejét az egymással való rivalizálás is, ahogyan ez a Tokuda KK és a Obechii esetében történt. A gyakori és kölcsönös provokációk ellenére már évek óta sikerült fenntartani a törékeny, de mindazonáltal meglévő társaságközi békét, amit viszont egy új cég megjelenése ismét veszélybe sodort. A hawaii központú Wakkanai, a mélytengeri



bányászat és élelmiszertermelési projectek mellett más vállalatok pénzügyi és katonai legyengítésére is specializálódott. A zavaros ügyleteiről ismert cég nem riad vissza az erőszakos módszerek alkalmazásától sem annak érdekében, hogy a mesterkedései eredményeként jóval a reális piaci érték alatt tudja megkaparintani a kiszemelt vállalkozást.

Az utóbbi hónapokban a Wakkanai fokozódó érdeklődést mutatott mind az Obechii, mind a Tokuda iránt, tudván, hogy nem számít melyik társaságot kebelezi be először, a másik önállósága úgy is csak idő kérdése.

A szerződés ebben a konfliktusban az Obechii-hez köt, aki a japán vállalati szokásoktól rendhagyóan mégis igénybe vette a zsoldosok szolgálatait. Feltételezhetően a vállalati vezetés elkerülhetetlennek tartja a Wakkanai-val való fegyveres összetűzést, és tisztában van saját hiányosságaival egy kiterjedt vállalati háború esetén. Ez a legnehezebben teljesíthető bevetés-sorozat.

FEDÉLZETI MŰSZEREK:
A repülőgép szimulátorból való kialakítás következtében, a legtöbb berendezés működése triviális. A műszerfal jobb oldalán található Sonar Cross-Section diplay, az általunk generált zajszintet jeleníti meg, információt szolgáltatva pillanatnyi érzékelhetőségünkről. Az alatta elhelyezett 8 skála a legfontosabb fedélzeti berendezések állapotáról ad felvilágosítást. Az Auto-Repair Damage Control képernyőn pedig meghatározható ezek javításának prioritási sorrendje is.

A legkisebb CRT-ről a haladási irány, sebesség, gázkar beállítás, valamint a mélység olvasható le. A 'Torpedo locked on' felirat felvillanása független attól, hogy torpedó vagy rakéta veszélyezteti a hajó épségét. A fegyver típusának pontos meghatározása a pilótára hárul.

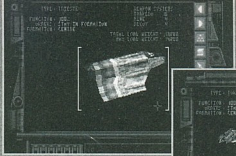
FEGYVERRENDSZEREK:
Ferrara Mk90: Egy rendkívül gyors és jó manőverezőképességű torpedó elhárító fegyver, ami sajnos kis-méretű robbanótöltete miatt a nagyobb FS-ekben csak korlátozott károkat okozhat.
Ferrara Mk96: Napjaink legelterjedtebb, aktív-sonar keresőfejű torpedója, melynek max. sebessége meghaladja a 100 kts-t.
Ferrara Mk97: A standard multi-rakétás torpedó, melynek páncéltörő töltete számos kis-hatótávolságú lövedéket tartalmaz. Sikeresen alkalmazható a legvastagabb borítású hajók ellen.
M704: Ez a hagyományos vetőcsőből indítható, nem irányított rakéta, nagy sebességének köszönhetően, rövid távokon belül hatékonyabb a torpedónál.
MINE: Az olasz Ferrara cég által tervezett akna-típus, mely általában közelségi gyújtóval van ellátva.
UGM-167: Egy több mint tíz éve szolgálatban álló robotrepülő, ami hajók és szárazföldi célpontok ellen egyaránt bevethető.
UIM-194: Sonar érzékelőkkel ellátott helijetek és helikopterek lelövésére kifejlesztett felszín-levegő rakéta.
EuroMIL PBRS: A **P**article **B**eam **R**ocket **S**ystem egy rövid hatótávolságú rakéta, amely a L-F fegyverek pontosságát és tűzerejét biztosítja az FS-ek számára. Érdekessége, hogy az általa kibocsátott nagyenergiájú rezgéssugár vaporizálja a célpontig útjában lévő víztömeget, majd az így keletkezett 'alagúton' keresztül kilövi a 2 Mach sebességű páncéltörő lövedékét.

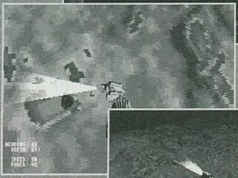
VÉDELMI BERENDEZÉSEK:
Noisemaker: Kisméretű légbuborék-generáló szerkezet, ami képes elvakítani az aktív-sonar rávezetésű torpedók keresőfejét.
Decoy: A noisemaker-nél nagyobb szerkezetek, melyek megtévesztés céljából képesek imitálni az őket indító hajó sonar-képét.

SZENZOROK:
SONAR: **S**ound **N**avigation and **R**anging. Hangradar, ami aktív, ill. passzív üzemmódban működtethető. Különleges változata a rövid-hatótávolságú Side-Scan Active Sonar, ami a hajó körüli tér ellenőrzését teszi lehetővé.

Ferrara MK96: Az azonos típusú torpedóból kialakított szonda, melynél a robbanótöltet helyett érzékelők találhatók.

QV-82: Pilóta-nélküli, VTOL felderítő szerkezet.



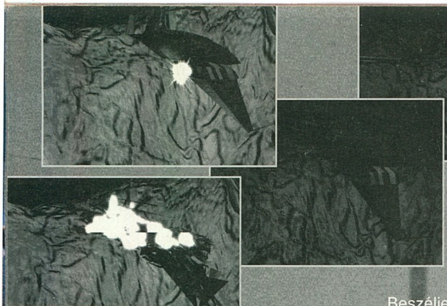


AZ ÉRZÉKELÉS ELKERÜLÉSE
Rejtve maradni az ellenséges érzékelők elektronikus szemei elől, a legfontosabb tényezője a sikeres támadásnak. Az egyik leghatékonyabb rejtőzködési taktikát maga a természet adta lehetőségek teszik alkalmazhatóvá. A felszínhez közelebb eső, napfény által felmelegített és a nagyobb mélységekben elhelyezkedő hideg víztömegek között, a tengeri áramlatok különböző hőfokú (**THERMAL**) rétegeket alkotnak. Mivel a hanghullámok terjedésének sebessége lecsökken a nagyobb sűrűségű hideg víztömegekben, ezek a rétegek tükörként viselkednek a melegebb közegben haladó sonar impulzusokkal szemben. Ennek értelmében, a termál rétegek ellentétes oldalain tartózkodó hajók egymás számára láthatatlanok maradnak.

Taktikai szempontból érdemes mindig közel hajózni egy-egy réteghez, hiszen ez támadásnál sikeresen leplezheti, menekülésnél pedig védheti a naszádot.

Bár az **EMDI** meghajtás hangtalanságáról ismeretes, magasabb fordulatszámoknál mégis észlelhető kavitációt generál. Ez a zajszínt az RPM csökkentésével, vagy magasabb nyomású mélyvízbe való lesüllyedéssel csökkenthető. Cirkálás esetén a motorok bőgetése helyett, ajánlatos az idő múlását növelni.

Egy helyben lebegni csak abban az esetben ajánlott, ha az ellenség nem ismeri a hajó helyzetét, mert ekkor valószínűleg aktív sugárzásra tér át, megkönnyítve számunkra a célbefogást. Megfordított szerepkörben ajánlatos tartózkodni ettől a megoldástól.



A mesterséges zavarók alkalmazását kizárólag a becsapódás előtti 1-2 másodpercre halasszuk. Természetesen az aktiválást hirtelen irányváltoztatásnak kell követnie.

TÁMADÁSI TAKTIKÁK

Tengeralatti hadviselés tagadhatatlanul a lopakodásra épít, így a túlélés esélye szorosan összefügg a naszád által generált zajszinttel. Ebből a szempontból az aktív-sonar meggondolatlan aktiválása a tekinthető a 'legveszélyesebbnek'. Fokozott veszélyességű környezetben, haszálata akár fatális következményekkel is járhat. Ajánlatos tartózkodni gyakori működtetésétől. Bár kevésbé hatékony, a passzív-sonar használata nem árulja el a hajó pozícióját és a tapasztalatok alapján ez a leghasznosabb fedélzeti szenzor.
Lesből történő támadás esetén használjuk ki a víz alatti sziklák vagy jéghegyek által biztosított fedezékeket. Hangtalanul, a passzív-sonárral detektáljuk az ellenséget és csak direkt támadás esetén kezdjünk védekező manőverbe.
Az optimális támadási pozíció az, amikor a másik fél még nem fedezett fel, de már túl közel van a torpedónk kikerüléséhez. Ha pedig mégis fordulóharcra kerül sor, próbáljunk minél előbb a másik FS mögé kerülni, miközben mi is figyelünk a hátunk mögé.

VÉDEKEZÉSI MÓDSZEREK

Ezen próbálkozások az utolsó kísérletek a pusztulás elkerülésére. Biztos érzékelés hiányában jó ötlet a naszád felé közeledő lövedék irányába indítani egy torpedót, mert ez gyakran eltalálja az ellenfelet. Ha pedig mégsem talál célba, akkor védekező manőverekre kényszeríti azt.
Erősebb struktúrájú hajók esetén kihasználható a mélyebbre való merülési képesség, egy alulról történő támadás végrehajtására.

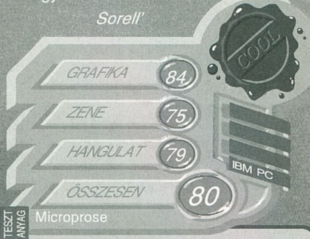
A hirtelen történő irányváltoztatás egy, a naszád mögött keletkező, turbulencia réteg kialakulását eredményezi, ami pedig kitűnően alkalmazható az A-S torpedók megzavarására.

SZAVAK HELYETT ...

Beszéljenek inkább a képek, mert valójában csak ezek alapján lehet valamilyen valósághoz közelítő elképzelést alkotni erről a tengeralatti különlegességről. Igen, igen, első pillantásra a SUBWAR 2050 leginkább egy idegen közegbe helyezett repülőgép szimulátorra hasonlít, de vigyázzunk, a látszat kissé megtévesztő. Ebből kifolyólag, az elmúlt hetekben számos véleményt, pro és kontra, halhattam a programról, de úgy érzem az előbbi néhány oldal átolvasása után, nem lehet kétséges az én hozzáállásom.

A grafika, főleg a tengerfenék kidolgozása az eddigi tapasztalatokhoz képest kellően látványosra sikeredett, a folyamatos mozgás eléréséhez pedig, meglepő módon, nem szükségeltetik DX2-es. A soundtrack nem túl változatos, viszont a GM feldolgozás meglepően jól szól.
Kellő affinitás és egy elsötétített szoba esetén, a víz alatti világ kísérteties hangulata pillanatok alatt hatalmába kerítheti a játékost. Az pedig külön szerencse, ha véletlenül még SeaQuest DSV rajongók is vagyunk.

Sorell'



HUD SZIMBÓLUMOK

SUB: Tengeralattjáró
BIO: Tengeri élőlény
SHP: Felszíni hajóegység
HLI: Helijet
TRP: Torpedó vagy rakéta
MNE: Víziakna vagy mélységibomba
TRN: Transponder
DCY: Megtévesztő szerkezet
STR: Víz alatti építmény
DBR: Víz alatti roncs
UNK: Beazonosítatlan érzékelés
Kék: Szövetséges tárgy
Piros: Ellenséges tárgy
Zöld: Semleges vagy beazonosítatlan tárgy
Zöld négyzetháló: Hidegvízű termál réteg
Piros négyzetháló: Melegvízű termál réteg
Zöld háromszög: Navigációs pont
Piros fonálkereszt: Tengerfenék iránya
Sárga fonálkereszt: Tengerfelszín iránya

ARDC ÜZENETEK

Operational: 100 %-osan funkcionál
Under Repair: Javítás alatt
Nimor Damage: Kisebb sérülés
Major Damage: Súlyos sérülés
Destroyed: Javíthatatlan

CRT JELZÉSEI

Contact: A befogott & összes érzékelés száma
Type: Az érzékelés típusa
Rating: Az érzékelés besorolása
Bearing: Követendő irányszög
Course: Az érzékelés haladási iránya
Speed: Az érzékelés sebessége
Range: Az érzékelés távolsága
Conf: Az aktuális fegyver célbatalálásának %-a
Waypt: Aktuális nav.pont száma
Depth: A nav.pont mélysége
Clrnc: A naszád és a tengerfenék közötti távolság

SUBWAR 2050 billentyűzet funkciók:

Esc: Menürendszer aktiválása
F1: Kilátás előre a vezérlőből
F2: Kilátás a műszerpanelek nélkül
F3: Elhaladási nézet
F4: Kísérő nézet
F5: Kioldott fegyver által közvetített kép
F6: Taktikai nézet
F7: Inverz taktikai nézet
F8: A befogott cél megtekintése
1: Bevetési térkép
2: ARDC képernyő
3: Kommunikációs képernyő
4: 3D-s tárgy referencia képernyő
5: Bevetési parancsismertetés
8: Merülőtartályok elárasztása
9: Az adott mélységben történő lebegés
0: Sűrített levegő pumpálása a merülőtartályokba
W: Előző navigációs pont kijelölése
R: A 3D-s részletesség beállítása
P: Pause
S: A Sonar üzemmódjainak kiválasztása
D: Megtévesztő szerkezet indítása
H: A HUD megjelenítése /deaktiválása
L: Csak kormánysíkkal (egy síkban) történő manőverezés
V: Műszerpanelek megjelenítése nélküli kilátás
M: Navigációs képernyő
Backspace: Fegyverzet kiválasztás
Space: Kijelölt fegyver indítása
Enter: A következő Sonar érzékelés befogása
<: Látótér balra forgatása a vezérlőből
/: Látótér jobbra forgatása a vezérlőből
>: Látótér re-centralizálása
;: Változtatás a pilóta ülésének magasságán
+: Hajtómű fordulatszám növelése
-: Hajtómű fordulatszám csökkentése
]: Hajtómű 2/3 teljesítményen
[: Hajtómű 1/3 teljesítményen
Shift + +: Maximális teljesítmény
Shift + -: Hajtómű leállítása
Shift + Q: Az aktuális bevetés abortálása
Shift + E: Mentőkabin aktiválása
Shift + A: Időmúlás felgyorsítása

Kettő. Tehát már nem egy hanem kettő. Hmm, ez igen. Ebből is remekül látszik, hogy rohamléptekkel haladok a hallhatatlanság felé. Ha valaki még esetleg nem jött volna rá, akkor elárulom, hogy a PC GURU-ban megjelent levelezési rovatok számán próbálom éppen lemérni, hogy milyen messze vagyok még a mittudoménmitől. Mellesleg hello is meg előre is meg minden. Szóval levelezünk már megint, hú de jó. Világos: nem kell mindig a monitort bámulni. Mármint nektek. Mert én persze most is face-to-face ülök egyik kedvenc monitorommal, hogy minden idők egyik legmásodikabb PC GURU levelezését írjam meg a mélyen tisztelt olvasótábornak. Mindjárt bele is kezdek, csak előbb még befejezem ezt a remek kis bevezetőt. Ez ugyanis fontos, mert (nem tudom észrevettétek-e már) a bevezető vége a levelezés kezdetének tényleges eleje, vagyis nem a bevezető eleje a levelezés kezdete, az csak egy bevezető kezdete, ami azt vezeti be, ami tulajdonképpen a levelezés vagyis a bevezetőt. Érthető nem? Nahát akkor három, kettő, egy és hajrá.

A látható változás

Mélyen tisztelt Brazil + GURU Team! Először egy poénos levelet akartam írni tele hülyeségekkel, de erről letettem, amikor megvettem a PC GURU-t. Az ok: az újság minősége. Most itt nem a tartalmira gondoltam hanem a nyomdaira! Több olyan oldal van benne, ami nincsen jól beigazítva. Kb. 1 mm difi van a szinek között. Jó, jó tudom, hogy el kell adni a selejt példányokat, mert abból (is) él a nyomda, de ez már túlzás! Szerintem nem én vagyok az egyedüli akinek ilyen példánya van. Még hogy láthatatlan változás (itt a nyomdára gondoltam)! Tehát légy szíves szóljatok, hogy ezt már ne! Egyébként nem egy laikus véleményét olvastátok, mivel már az utolsó évet taposom itt a Tótfalusiban, mint ofszet gépmestertanuló. Csá: Egy NyomdACE. Ui.: most látom csak, hogy a montír is el lett baszva az 5. oldalon (gondolom nemcsak ott, hanem máshol is, de már nincs kedvem boncolgatni a témát).

Van itt neked némi igazad. Sőt. De! (És itt most kezdődik a megmagyarázás, ebben állítólag nagyon jó vagyok) Az a nagy harci helyzet, hogy az előző PC GURU botrányos hibái nem elsősorban (vagy lehet, hogy egyáltalán nem) a nyomda lelkén száradnak. Amikor még annakidején a megjelenés után kedvenc csatabárdomat meglóbálva és habzó szájjal támadtam a Bearra, hogy namostmijezitten, akkor ő magyarázott nekem valamit a levilágítással kapcsolatban. Valami olyan dolgot mondogatott nekem, hogy a színes levilágítást is a fekete-fehér oldalra való gépen kellett megcsinálni, mert rossz volt a levilágítógép, de muszáj volt valamit csinálni, mert az átlagnál kissé (?) rosszabb kinézetű újság még mindig jobb, mint a semmilyen. Lehet, hogy nem pont ugyanígy mondta, de asszem ez volt a lényege. Különben pedig nekem bármit is mondhatott volna, én ehhez egy picit sem konyítók. Na jó, egy picit igen, de csak annyit, hogy jól néz ki valami vagy nem, de ez nem az a túl nagy szakértelem. Azt azonban el kell ismerned, hogy a normál GURU legutóbbi két (azóta lehet, hogy három) száma minőségi javulást mutat a nyomda szempontjából. Azoknak az elkészítésénél a levilágítás is úgy és ott történt ahogy és ahol kellett, szóval ezért gondolom én, hogy a nyomda talán a legvédtelenebb az egész ügyben. Az meg úgy látszik, senkinek nem tűnt fel, hogy a nyomdaváltás óta az újságban megjelent például a normális piros szín is. Tessék csak szépen összehasonlítani a régi számokkal az újakat. Na akkor erről ennyit. Csak még valamit. A láthatatlan változás nem a nyomdára, hanem a Mad Dog Jon nevű elmeháborodottra vonatkozott. A nyomdára már akkor is látható (!) változást írtunk. Ezt meg úgy látszik be is tartottuk, hát akkor hol van itt a probléma?

Programárakról

Szasz GURU! Valószínűleg nagyon unjátok ott a levrovnál, hogy mindenki az originál programokkal kapcsolatban ír nektek, de most tőlem is ezt fogjátok olvasni. Ha nem akartok a rovatban válaszolni az alábbi dologra, legyetek szívesek ezt megtenni postai úton. Tehát: Nagyon gyakran járok ki Lengyelországba, az utóbbi időben (amióta PC-m van) figyelemmel kísérem a számítástechnikai cuccok árát. Egy dolog feltűnt nekem: egy átlag (neves) stuff odakint 3-400.000 (nem kell kétségbe esni, tényleg négyszázezer) zlotyba kerül, ami kb. 165-175 zloty/Ft árfolyamon számolva 2000-2300 Ft. Például a Syndicate 2500 Ft-nak megfelelő zloty, vagy The Lost Files Of Sherlock Holmes 2300 Ft, Wing Commander II 2500 Ft. Szóval ezzel csak Brazil kijelentését akartam megcáfolni: "A világon (nagyjából) mindenütt ennyibe kerülnek a szoftverek...". Ja igen, az újság baba! (Patócs Gergely, Budapest)

Nem unjuk, sőt annyira nem, hogy a következő normál GURU levelezésének nagy részét fogja ez a téma elfoglalni. Ez olyan mint a szex, muszáj róla beszélni és nem szabad róla szűziesen pislogva hallgatni. Az fentebb idézett kijelentésemet pedig még mindig fenntartom. Nem tudom, hogy lengyel barátainknál milyen és mennyi adó jön rá az árra, lehet, hogy több, lehet, hogy kevesebb mint nálunk. Bár szerintem ahol még a miénknél is több adót rónak ki a szerencsétlen emberekre, ott már aztán igazán pofátlan nagyokosoknak kell lennie, de ennek a lehetőségét erősen kizárhatónak tartom... Na mindegy. Én elhiszem neked, hogy Lengyelországban ennyibe kerülnek a (játék)szoftverek, miért ne hinném el, biztos úgy van. Azért nálunk is lehet jó áron szoftvert beszerezni, hagy emlékeztesselek itt már megint és sokadszorra a GURU Kft által forgalmazott PC és Amiga játékokra, de van még néhány itthoni kereskedő és cég, ahol szintén tisztességes árért juthatsz hozzájuk, meg persze jó néhány, ahol nem. Az általad felsorolt néhány játék is abba a "már nem túl friss, de még emészthető" kategóriába tartozik, amiről már néhány szám óta írogatok itt. Még egyszer: az ilyen stuffok itthon is beszerezhetők kb. ilyen áron, csak meg kell találni, hogy hol. Egyébként amikor az idézett megállapításomat leírtam, nem elsősorban a játék és nem elsősorban a kissé lejárt szoftverekre gondoltam. Azt hiszem erre még visszatérek, most maradjunk ennyiben.

PC-s probléma

Hi GURU Team! Az újságotok nagyszerű, tényleg nagy super (főleg, hogy a RÚNA-t elküldtétek)! Ez a legszínvonalasabb számítógépes újság ma Magyarországon, úgy hogy bárki bármit mondhat, veritek a ....-t mint a sz...t. Ne de elég a dicséretből (bár megérdemlitek), hiszen mindenki ilyeneket ír nektek. *(Akad kivétel. Olvastad a levrov elejét? - Brazil)* Azonban van egy nagyon fontos PROBLÉMÁM az újsággal, kérem oldjátok meg! A leírások 99%-ánál nem írjátok le a prg méretét, pedig ez nagyon sok olvasót érdekelne. Az is jó lenne, hogy az esetleges memóriaigényt és gépigényt is odaírnátok, pl.: 4 MByte RAM-mal, 386-os gépen fut xy játék. Előre is köszönöm, higgyétek el, ez egy elég fontos dolog. A GURU legyen eletek! (Szálai Károly, Vesés)

Nem akarlak elkedvetleníteni, de van rá egy fogadásom, hogy a jövőben sem nagyon lesz odaírva, hogy ez meg ez a program ennyi meg ennyi hard disk helyet igényel, 1.44 MByte-os lemezből meg n. darabra van szükség, hogy fel tudd venni. Ezt valami kalóz újságba biztos leírnák, de mi eddig sem és ezután sem szeretnénk a kalóz bélyeggel ellátott számítástechnikai lapok közé tartozni, bár néhányan igen nagy lendülettel próbálnak minket besározni. (Oda se neki, ez ma divat Magyarországon, de azért üzenem nekik, hogy előbb-utóbb, de inkább előbb úgy is betöröm az orrukat és aztán csak pislognak mert azt hiszik, hogy haragszom, pedig dehogy.) Az eredeti gyári dobozon szépen fel van tüntetve, hogy az adott szoftvernek mik a hardver követelményei (van rá egy újabb fogadásom arra, hogy Te most engem nem nagyon szeretsz, sőt!). A cikkírók között azért akad olyan aki leírja ezeket az adatokat, persze tényleg elég kevesen. Mivel nagyon jó szívem van (huh! miket írok én itt?) ezért adok egy átlagreceptet. Átlagban és gyakorlatilag minden program igényli a 386DX40-es gépet, bár ez már lassan meglehetősen (!!!) kicsinek számít. A 4 MByte RAM alapkövetelmény, mostanság már egyre többször kevésnek számít. Hangkártyához általában nem ragaszkodnak még a programok, de nem árt, sőt jó ha van. Egér, joystick erősen ajánlott, sokszor nélkülözhetetlen. A vincsin pedig 2 és 50 MByte között bármennyit elfoglalhat egy játék. Jó lesz felkészülni: jön a CD-ROM korszak. Ma PC-n ez az általános tendencia: minél több mbyte, megahertz, grafika és hang meg animáció és általában játék semmi, dögunalom, tisztelet a kivételnek. Úgyhogy, aki ma PC-n akar jókat játszani, nem árt ha mélyen belenyúl a pénztárcájába.

Hát akkor mára ennyi, találkozunk itt két hónap múlva, a normál GURU-ban meg nemsokára. Addig is még mindig maradtam a:

Brazil

MASTERS OF ORION

Talán sokakat meglephet, hogy minek foglalkozom olyan játékkal melyről már készült ismertető, ráadásul nem is tartozik a legszebb grafikájú "csodák" közé. Nos, a válasz rendkívül egyszerű: szerintem az utóbbi idők egyik legjobb Civilization klónjával sikerült kirukkolnia a Microprose-nak! Így már talán megbocsátható a dolog...

A játékkal való első összefutásom meglehetősen szokványosan kezdődött. Mivel profi Civilization szakértőnek vallottam magam, egyből legnagyobb galaxisméretet, öt ellenfelet és (némi óvatosság azért belém is szorult) "average" nehézségi szintet állítottam be. Normális mederben folyt minden, míg a szomszédos Bulrathi uralkodó nem közölte, hogy jelenlétem nem kívánatos többé a galaxisban. Nosza mackó, mondom, gyere csak! Hát, jött is... Két éven belül megjelent egy 30.000(!) hajóból álló flotta és lemosott a pályáról. Semmi gond, biztattam magam, mostantól tudományosan csináljuk a dolgot! Még egyszer gondosan átböngésztem a kézikönyvet és nekiláttam újra... A továbbiakat csak rövidítve írom le: minden rendben, szövetség, kémkedés, háború, 10.000 hajó, fogcsikorgatott harcolás (technológiai előnyöm biztos tudatában), felégetett bolygók, ... , a programozók nem éppen dicsérő jelzőkkel való elhalmozása...

Azóta sikerült a negyedik nehézségi fokozaton is megvernem a többi jelöltet, és megpróbálok néhány tippet adni, hogyan is lehet valami sikerélményt elérni ezzel a -ezt nyugodtan állíthatom- meglehetősen nehézre sikeredett stratégiai játékkal.

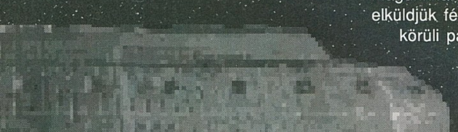
Az első feladatunk a galaxis méretének kiválasztása. Lényegében a két legnagyobban nyílik csak lehetőség az igazi technikai fejlődésre. A következő kérdés a nehézségi fokozat után érdeklődik. Az első kettő lényegében nem okozott gondot, a harmadik és a negyedik problémás, az ötödik pedig lényegében megfelel a nevének: "impossible". A nehézségi fokozat lényegében "csak" négy dolgot befolyásol: az ellenfelek ipari termelését, terjeszkedési képességét, kompromisszumkészségét és technikai fejlődésének gyorsaságát. Nehezebb fokozatokon legalábbis kétségbe vonható (ezt finoman fogalmaztam!), hogy azonos feltételekkel indulnak mint mi: míg nekem négy, addig nekik tizenhárom bolygót sikerült meghódítaniuk... Az utolsó beállítandó dolog az ellenfelek száma. Ez szintén jelentős nehézségnövelő tényező, főleg ha öt agresszív terjeszkedő típussal hoz össze jószerencsénk.

A következő feladat a faj kiválasztása, akivel lenni szeretnénk. Shy már nagyjából leírta ezeket, így csak annyit jegyzek meg, hogy rövidtávra alkalmasak Bulrathik (felszíni csatákhoz +20. Összehasonlításképpen egy lézerpisztoly csak +5!), a Sakkrák (50 %-kal gyorsabb szaporodás) vagy a Klackons (dupla ipari termelés kolóniánként).

Hosszútávon szerintem egyértelműen a Psilonok a favoritok (fejlesztési költségekre -20 %). A nevünk és a kezdőbolygónk nevének megadása után kezdődhet is a játék. Először mentsük ki az állást (GAME ikon), majd pillantsunk a csillagrend-rendszerekre. Ha a közelünkben nincs egy-két lakható bolygó (2-3 parszekre), akkor generáltassunk új galaxist magunknak. Ezt úgy deríthetjük ki, hogy elküldjük félelmetes flottánkat a bolygók körüli pályára. Először mozgassuk a kurzort a hajókra, majd jelöljük ki, kik menjenek el, végül adjuk meg a célpontot (ha piros a vonal, a jelenlegi hajtóművekkel ez a távolság nem leküzdhető). Az ETA (Estimated Time of Arrive) jelzi hány év múlva ér el odáig. Végül a NEXT TURN (1 év) gombbal el is indíthatjuk őket. Érdemes rögtön szétszórni a hajókat és ha szerencsénk van, a "colony ship" pont a legjobb bolygó fölé érkezik... (ha nem, ott a kimentés!). Ha sikerült új kolóniát létrehozni (a hajót sajna szétszedik) derítsük fel a közeli rendszereket. Itt némi magyarázatra szorul a "ha sikerült". Tudniillik vannak olyan bolygók, melyek a rajtuk uralkodó szélsőséges körülmények miatt speciális technológiát igényelnek. Ezek az egyre "ridegebb" bolygótípusok: barren, tundra, dead, inferno, toxic és a radiated. Ha van speciális leszállóegységünk valamelyik ridegebb bolygótípusra, azzal az összes előtte lévőre is leszállhatunk (pl. dead típusúval a barren és a tundra is meghódítható). Kissé előreszaladok vele, de a bolygóknak vannak egyéb tulajdonságai is, melyeket érdemes figyelni a kolonizáláskor.

Ezek a következők:
mineral poor (ipari tevékenység, hajóépítés, rakétabázis építés 50 %),
ultra poor (előbbiekre 33 %),
mineral rich (előbbiekre 200 %),
ultra rich (előbbiekre 300 %),
artifacts (kutatás 200 %),
hostile (az előbbi öt "rideg" típus összefoglalva, népességnövekedés 50 %),
fertile (népességnövekedés 150 %),
gaia (népességnövekedés 200 %).

Eme legutóbbi típust nemigen lehet találni, ezt majd csinálni kell... Még egy speciális bolygó van, az Orion (kutatás 400 %), de ezt sajnos elég jól őrzik (persze találni is lehet ott érdekes dolgokat, de ez legyen meglepetés). Szerencsére mikor először leülünk a képernyő elé, a program elmagyarázza, mit is látunk a képernyőn, így ezekre csak röviden utalok. Egyelőre csak a legfontosabb: az öt "csíkkal" állíthatjuk be (sorban) a hajógyártás (ld. tervezés és "ships" gomb), védelem (pajzs, ill. rakétabázisok), ipar növekedése, környezetvédelem (bolygóátalakítás) és a kutatás arányát (a rövidített feliratokra clickelve "lemerevíthető" vagy "feloldható" az adott érték



- így könnyebb a beállítás). Megjelenik a növekedés (gyártási idő) is jobb oldalt, vagy űrhajóknál a dokk sematikus ábrájánál (kis hajókból egy év alatt többet is gyárthatunk). A számolás mindig BC-ben (billion credit) történik, ami tulajdonképpen a bolygó termelésének felel meg. Ha egy rakétabázis felépítése -mondjuk- 300BC és az ipari termelésünk 120BC, akkor ha mindent ide rakunk, akkor 3 év alatt leszünk készen. Viszont egy 30BC-be kerülő hajóból akár 10-et is gyárthatunk évente. A RELOC és a TRANS gombokról később.

Folytassuk most inkább a menükkel, ahol mindenhol megemlítem, hogy (szerintem) mire érdemes ügyelni. A GAME menüvel már megismerkedtünk, amúgy elég normális kialakítású ez a rész. De mivel nem lehet akárhány kimentésünk, valamilyen értelmes nevet próbáljunk adni a játékállásainknak...

A DESIGN menü már sokkal érdekesebb. Itt tervezhetjük meg hajóinkat. Egyszerre csak hat hajótípusunk lehet (a korlátozás némileg érthetetlen az első csatáig, de képzeljünk el ott 15-15 szembeálló hajótípust...), amiből ötöt előre megtervezve kapunk (elég vacakok egyébként). Itt megérthetjük azt is, miért tudtak a felderítőhajóink jóval távolabbra elmenni, mint a colony ship (fuel reserve tank). Ha már van hat hajótípusunk, egyet meg kell szüntetnünk (scrap) a tervezés előtt, ilyenkor ezek a hajók eltűnnek, de az áruk negyedét azért visszakapjuk (micsoda hulladékhasznosítási technológia! Ezt nálunk is be kellene vezetni...). Van egy hetedik hajófajta is, a csapatszállítók, de ezeket nem módosíthatjuk, viszont automatikusan követik a fejlesztéseinket (sebességben). Ezeket irányíthatjuk a TRANS gomb segítségével: egy adott bolygó lakosságának maximum a felét átirányíthatjuk egy másikra. Így történik a földi harc kiprovokálása is: egyszerűen az ellenfél bolygóját kell megadni célpontként.

Szóval mire is érdemes ügyelni egy új hajótípus összeállításánál? A felső két ablakban a computer minőségét (találati pontosság), a pajzs energiaelnyelő képes ségét és a rakétavédelmi képességet állíthatjuk be. Ha ez utóbbi kettőben technológiai előnyünk van, akár sebezhetetlen hajót is előállíthatunk az ellenfelek számára! Például egy négyes szintű pajzsot egy szimpla lézerágyú nem is üt át! A számolás egyébként AD&D szerűen történik, elég egyszerűen követhető... Itt történik még a páncélzat kiválasztása (a duplák sajnos elég nehezek), a motorok típusának meghatározása (ez befolyásolja az egy év alatt megtehető parszekek számát => warp, sőt a védelmet is) és ha megfelelő hajtóművel rendelkezünk, a manőverező képességet is. Lejjebb a fegyverekét aggathatjuk fel, illetve a speciális egységeket választhatjuk ki. Mindenről rövid leírást is kaphatunk. Amíg van szabad kapacitás (súly) a hajón, addig világos színnel megjelölve látjuk a még szabad helyeket (amit persze a hajó mérete alapvetően befolyásol - ez is állítható a bal alsó sarokban). A hajó nevét is megváltoztathatjuk, abbahagyhatjuk a tervezést (CANCEL), újrakezdhetjük (CLEAR) vagy lezárhatjuk az akciót (BUILD). Ne felejtsük el a gyártóhelyeket is felvilágosítani az új típus létezéséről!

A tervezéssel kapcsolatban csak egy apró dologra szeretnék utalni: érdemes nem elfelejteni a fegyvereket! Szép, szép ha egy hajó nagy és sebezhetetlen, de nem árt, ha vissza is tud lőni! Hasonlóképpen a bolygók pajzsának "ledolgozására" nem árt ha bombázni is képes...

A következő menüpont a FLEET. Itt a flottánk elhelyezkedését kísérhetjük figyelemmel, például, hogy előállítottak-e már új hajókat a gyáraink. Szét is szedhetjük őket (SCRAP), illetve megnézhetjük mi is van rajtuk (SPECS). A jobb oldali nyilak is előfordulnak még néhányszor, ha világosak scrollozhatunk velük fel-le...

A MAP a galaxis pillanatnyi tulajdoni viszonyait mutatja. Csak hozzávetőleges képet ad az erőviszonyokról, de az alapállást innen is leolvashatjuk. A felfedezett bolygók adatait is lehívhatjuk (összefoglalva), így határozottabb irányt szabhatunk hódítási terveinknek.

Igen fontos a következő RACES menüpont. Innen intézhetjük diplomáciai háttérháborúnkat, illetve kémkedésünket. Azoknak a fajoknak a képe jelenik meg, akikkel van szomszédos bolygónk, mellettük egy kis nyíl jelzi kapcsolataink meghittségét (ki is írja a program). Ez alatt a kémeink száma jelenik meg, itt kell beállítanunk az újabb hálózatok kiépítésére fordítandó összegeket is. A három nyomógomb a fő tevékenységi formát határozza meg (rejtőzködés, szabotázs, ipari kémkedés). Én elsősorban az ipari kémkedést használtam, lehetőleg csak azoknál a fajoknál, akikkel a kapcsolatom amúgy is rossz volt. A kémkedésnek ugyanis megvan az a bájos veszélye, hogy egy idő után megunják és háborút indítanak ellenünk. Ha van kémünk de nem használjuk, az is háborús indok! Egyszer előrelátón eltüntettem a legerősebb fajnál elhelyezett kémeimet, de egy idő múlva közölték velem, hogy drágán megfizetek még azért a két rakétabázisért. Ezúttal nem jött be...

A jobb alsó sarokban a védekezésünk mértékét határozhatjuk meg. Ez körülbelül a következőképpen működik: minden faj dob egy értéket 1 és 100 között (Darlokoknak +20). Ehhez hozzáadjuk a támadó és védekező computertechnológiai különbségét. Az eredmény minél magasabb, annál több esélyünk van a terv meghiúsítására, illetve a kém megfogására. Ha a szám 100-nál nagyobb, az összes kém kénytelen hallgatni abban az évben. Ha ez az értékünk kicsi, az ügynökök szabadon tevékenykednek és egyenként ügyességi értékeket dobnak 1 és 100 kö-

zött (Darlokoknak +30), amelyeket a fentiek szerint módosítunk. Itt 85 feletti érték esetén sikeres az akció. Szóval elég nehéz a kémek élete... Aki ez alapján a Darlok fajt választja, annak segítségképpen elárulom, hogy alaphelyzetben utálja őket mindenki...

A STATUS gomb egyszerű grafikus értékelést ad az ismert fajok és saját erőviszonyainkról. A bolygók számával összevetve ez már elég reális értékelést ad.

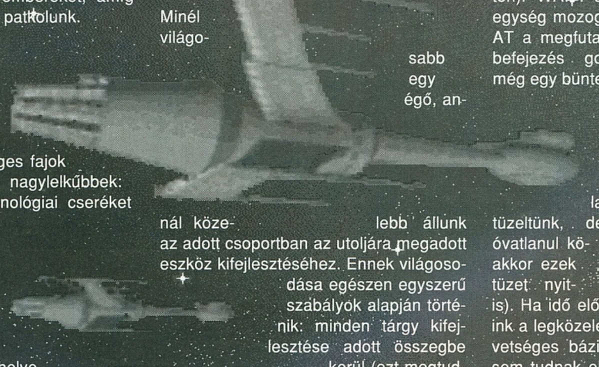
A REPORT jelentést ad az utána kijelölt fajról, elsősorban a technikai fejlettség szempontjából, ha van élő kémünk a birodalmukban. Ha nincs, a jelentés nem lesz aktuális, így nem sokra megyünk vele (például kaptam olyan 346 éves jelentést, amin még csak az alaptechnológiák voltak jelölve...). Fontos adat az uralkodó jelleme! Igaz, hogy az egyes fajoknak is van alapbeállítottságuk (ezt Shy is említette), de - tapasztalataim szerint - ennél sokkal fontosabb az uralkodó! Ruthless (könyörtelen) császártól például ne várjunk hosszantartó békét és számító taktikázást. Számolatlanul fogja küldeni a hajókat és embereket, amíg vagy ő, vagy mi el nem patkolunk.

Végül az AUDIENCE gombbal beszélhetünk a másik uralkodóval, ha éppen olyan a viszonyunk. Egyébként a szövetséges fajok minden szempontból nagylelkűbbek: például egész jó technológiai cseréket sikerült így csinálnom.

A PLANETS a hajókhoz hasonló összefoglalást ad a bolygóinkról. Én elsősorban arra használtam, hogy a gyártóhelyeket átállítsam az újabb hajótípusokra, illetve megnézzem, mely bolygók potenciálja megfelelő komoly ipari tevékenységre (a játék vége felé az 1000 feletti számít jó értéknek, addig a kezdőbolygónkhoz érdemes viszonyítani). Gyors pénzügyi áttekintést is kaphatunk, valamint a tartalékokból (reserve) pénzt utalhatunk át annak a bolygónak, amelyiken a kurzor áll a főképernyőn (itt is meg van jelölve). Gyors védekezés (pajzs, rakétabázis vagy hajóépítés) esetén életmentő lehet... A spending costs a pénzherdálás arányait mutatja, csak arra ügyeljünk, hogy flottánkat fenn is tudjuk tartani (bár az én hajóépítési módszeremmel sosem ment 12 % fölé).

A módszerem egyébként elég egyszerű volt: csak a legnagyobb hajókat építettem, mindig a legmodernebb technikával, így a játék végén sem volt sohasem 50 hajónál többem. Még egy megjegyzés a "trade" mellett látható számhoz: ez gyakran negatív, mivel a kereskedelmen eleinte veszítünk, csak egy idő múlva éri el a "tervezett" értéket (emberek esetén hamarabb).

A TECH menüpont kedvenc taktikázóhelyemet, a technológiai fejlesztőlaboratóriumot takarja. A bal felső sarokban láthatjuk a főbb technológiai csoportokat, amelyik ki van jelölve, onnan az egyes eszközeinket is a nagy ablakban. Itt ismét végignézhetjük az egyes eszközök leírását... Jobbra kell kijelölnünk az egyes csoportok közötti fejlesztés arányait (hasonlóan mint az egyes bolygók ipari termelésénél). Fontosak még az itt látható égők és százalékos értékek.



Minél világosabb egy égő, annál közelebb állunk az adott csoportban az utoljára megadott eszköz kifejlesztéséhez. Ennek világosodása egészen egyszerű szabályok alapján történik: minden tárgy kifejlesztése adott összegbe kerül (ezt megtudjuk, amikor ki kell választanunk az új kutatandó eszközt). A jobb alsó sarokban láthatjuk, hány BC-t költenek bolygóink összesen kutatásra. Ez eloszlik a megfelelő arányban az egyes területek között, egyre világosabbá téve a kis égőt. Ha a megfelelő összeget befektettük, megjelenik egy kis szám, és onnantól ennyi százalék esélyünk van a felfedezésre (persze ez minden évben nő, amíg csak fel nem fedezzük).
Minden fejlesztési szinttel csökken az eddigi eszközeink súlya és ára is! Így nemcsak egyre modernebb, de egyre több dolgot zsúfolhatunk majd űrhajóinkba...

A NEXT TURN ikonról már beszéltünk... Még a csatáról ejtsünk néhány szót. A hajóink és bolygónk (ha van) balról indulnak, az ellenfélé jobbról. Az AUTO gombbal átadhatjuk a vezérlést a gépnek, de ez csak nagyon nagy túlerőnél ajánlott, mert a gép taktikai érzéke nem éppen lenyűgöző. A PLANET gomb a bolygóról ad információt - érdemes rögtön megnézni, mert nagyon erős pajzsot csak komolyabb eszközökkel érdemes bombázni (erre majd rájöttök...), illetve megnézhetjük, hogy az ellenséges rakétabázisokat milyen rakétákkal szerelték fel (egy 20 kilövőállásból álló bázis sebezhet 100-at és 1000-et is!). A SCAN az ellenséges hajókról ad információt (ha van Battle scannerünk). A MISSILES a rakétákat engedi el a soron következő hajóról vagy a bolygóról (a piros keretben lévőről). A SPECIAL a hajóinkon levő speciális eszközök (pl. Stasis Field) egy részét aktiválja (más részük fegyver jellegű és éppúgy kell lőni velük mint a lézerágyúkkal - célkereszttel a célponton). WAIT: az éppen soronkövetkező egység mozog majd utoljára. A RETREAT a megfutamodás, a DONE pedig a befejezés gombja. Megfutamodáskor még egy büntetőkört ki kell bírnunk...

A hajóknál eltérő hatótávolságú fegyverek vannak (ezt remekül ki is lehet használni), ha valamelyikkel nem tüzeltünk, de az ellenség óvatlanul közelebb jön, akkor ezek automatikusan tüzet nyitnak (meneküléskor is). Ha idő előtt elfutunk, maradék hajóink a legközelebbi bázisunkra (vagy szövetséges bázisra) szaladnak, ha egyet sem tudnak elérni, akkor megsemmisülnek. Automatikusan visszavonul a támadó fél, ha adott idő alatt nem tud döntést kicsikarni (pl. két önmagát javító hajó csatázik, de a tűzerejük kicsi, ld. később). Most már tényleg csak néhány tipp van hátra azoknak, akik kibírták eddig az olvasást.

Minél nehezebb fokozaton játsszuk, annál lényegesebb, hogy a galaxis szélére kerüljünk. Így ugyanis van némi esélyünk, hogy legalább a játék elején nem leszünk senkinek sem útjában. De előbb utóbb sajnos mindenképpen megindulnak a többiek...

A játék elején húzzuk meg (lehetőleg) magunkat, amíg ki nem fejlesztjük a következő technológiákat: "improved space scanner" (computers). Ezzel megnézhetjük ellenfeleink célállomását, így sokkal könnyebb a védekezés. "Automated repair system" (construction). A hajók sebesüléseinek 25 %-át körönként megjavítja. Nálam alapvető szerepet kapott! Óriási hajókat építettem, amiken ez állandó felszerelés volt. Így például ha egy 1200 HP-s hajómba nem voltak képesek 300 HP-nál nagyobbat stabilan belelőni, nyugodtan aludtam és ronggyá lőttem az ellenfél sokszorosan túlerőben lévő hajóit. Sajnos egy idő után a többiek is használják (bár mondjuk 100 HP-s hajón nem sokat ér). Van amikor a program (számomra érthetetlen módon) nem engedi kifejleszteni. Ilyenkor próbáljuk meg ellopni vagy elcserélni...

"Neutron blaster" (weapons): az első kettes hatótávolságú fegyver. Gyors kifejlesztése és a csatatéren táncolás (jó hajtóművek!) szintén jelentős erőkiegyenlítő tényező lehet...

Később igen fontos lehet a "warp dissipator" (propulsion), amely az ellenséges hajók sebességét csökkenti eggyel hármas(!) távolságból. A nulla sebességű hajó persze elmenekülni sem tud, ráadásul ha nekünk távolabb ható fegyvereink vannak... Hasonló célokat szolgál a "high energy focus" (propulsion) technika is, mely sugártípusú fegyvereink lőtávolságát megháromszorozza. Az én hajóimon a végén pontosan ezek szerepeltek: Automated repair system (vagy Advanced ARS), Warp dissipator és Battle scanner vagy High energy focus. A csatamező elég kicsi, de azért itt is lehet taktikázni. A Battle scanner segítségével azonnal felderíthetjük a veszélyes ellenséges csoportokat és aztán lebénítva egyesével elintézhetjük őket. A hatalmas flottákat így lehet (elég nehezen ugyan) elintézni. Sőt, ha gyors hajóink vannak, megnézhetjük a főképernyőn, hogy hova menekülnek, megelőzhetjük őket és ott is forró üdvözlést kaphatnak. Ezt az üldözős játékot néhányszor eljátszva elég jól meg lehet ritkítani őket.

A rakétabázisok szerepe nem jelentéktelen a játék kezdeti szakaszában sem! Én eleinte nemigen építettem, de rájöttem, hogy nem is rossz dolog... Az ellenfelek ugyanis szeretnek viszonylag gyenge, de sok bombával felszerelt kis egységeket előreküldeni. Ezeket a (sokszor csak egy-két 100-200 HP-s hajót számláló) flottákat remekül el lehet hárítani velük, így nem lesz az ellenfélnek megfigyelője (és állandó szurkálódó bombázója) a bolygónk fölött. Komolyabb támadások visszaverésére már nem alkalmas. A leszálló egységeket viszont ritkítja, és ha egy- egy régebbi típusú nagyhajónkat is (melyek már a frontharcra elavultak, de szétszedni nem akarjuk őket) bolygó körüli pályára állítjuk, akár 100 %-os pusztítást is végezhetünk. Ha elfoglalunk egy bolygót, lehetőleg küldjünk oda min. 20-30 millió telepest is, így sokkal gyorsabb a fejlődés és kevésbé védtelen a kolónia. Ezt a géptől lestem el, de igaza volt, így biztonságosabb a terjeszkedés, a nagyobb bolygók pedig hamar feltöltődnek. Az ellenfél is szeret így terjeszkedni, mert így az ellenséges gyárakat is el lehet foglalni. Ha jó technológiánk (vagy Bulrathi fajunk) van, beülhetünk az ellenfél gyáraiba is. Minél több kerül a kezünkre, annál nagyobb az esélye, hogy új technológiát is megkaparintunk (már ha volt egyáltalán annak a fajnak valami újdonsága). Ezt az ellenfél is tudja, tehát technológiai előny esetén fokozottan figyeljük a kis népességű bolygókat, mert a többiek ezekre szeretnek lecsapni. Kezdetben minden telepes 2 gyárat irányíthat, de ez növelhető a "robotic control" valamilyen szintű bevezetésével. Ilyenkor a gép megkérdezi, hogy a gyárak 0, 25, 50 vagy 100 %-nál vezessük be az új technikát. Ilyenkor ne a szélső értékeket adjuk meg, mert a nullának semmi értelme (akkor minek fejlesztettük ki), a 100-nál meg minden élet (fejlesztés, hajóépítés) leáll. Még rosszabb a helyzet a terraformáló technikáknál, mert ezek sok évig (évtizedig) is eltarthatnak, így egy meggondolatlan 100 % ennyi időre leállíthatja gyárainkat... Bízzuk ezt csak a gépre, szép sorban átépíti nekünk az összeset! Hasonlóan járjunk el az új pajzsoknál is (ezek átépítési ideje nem olyan hosszú, mint a terraformálás, inkább a gyárfejlesztés nagyságrendjében van)! Ha valamilyen baleset történik valamelyik bolygónkon, az ottani RP (research point) mértékét kell megnövelni. A központi segítség ilyenkor életmentő lehet! Miután (average vagy magasabb szinten) a galaxis lakói meghódították a bolygó 66 %-át, császárválasztási szertartásra gyűlnek össze. Itt a szavazatok kétharmadát kell megszerezni, ha sikerül, vége is a játéknak. Mivel eleinte nem valószínű, hogy jelöltek leszünk, érdemes úgy szavazni, hogy esetleges barátaink se nyerjenek. Bár a törvényes császár ellen is lehet szervezkedni, ez az összes faj heves ellenérzését szokta kiváltani... Ezért nem jó vicc, ha mindenki utál bennünket! Még egy megjegyzés: a szavazatok az általános erőviszonyok arányában osztódnak. Tehát ha van 40 bolygónk, akkor körülbelül 40 szavazatunk lesz (néhánnyal több vagy kevesebb is lehet).

Ha szabotálgatunk vagy támogatjuk a többiek ellenzékét, akkor ezt az ellenfél bármelyik bolygóján tehetjük (természetesen csak annál a fajnál, ahol kémeink sikeresek voltak!), érdemes kikeresni azokat, amelyeket meg akarunk támadni, vagy komoly ipartelepnek tűnik... Csatáknál a meteormezők meglehetősen nagy hatásfokkal ritkítják a rakétákat! Erős ellenséges bolygó esetén egy-két hajóval érdemes itt szlalomozni, míg a többiek elintézik az ügyet...

A "Repulsor Beam" jó szolgálatot tehet olyan hajók ellen, melyek csak egyes sebességgel mozognak: mielőtt lőhetnének, mindig ellöki őket. Nekem úgy tűnt, a Psilonok az impossible szintre már nem jók. Mindig lerohantak, mielőtt kihasználhattam volna a technikai előnyömet. Viszont ellenfélként elég veszélyesek...

Szóval ennyi. Ezzel a módszerrel sikerült a "hard" fokozaton megvernem a gépet a legnagyobb terepen, 5 ellenféllel. Lehet, hogy mire a cikk megjelenik, már továbbjutok (engem is meglepne), de ha valakinek sikerül mondjuk "impossible" fokozaton megnyernie, a legnagyobb terepen, 3-5 ellenfél ellen a játékot, írjon egy levelet, becsületszavamra elmegyek hozzá (ha budapesti) és megemelem a kalapom! Diskedittel operálók kíméljenek!

Pellus

DRACULA

Anthony Sherman története alapján...

Valóság, képzelet? Harag vagy gyűlölet?
Ki láthatja mi a való és mi révület?
Kiált a vér szava, az ősnemesi buja őrület
Ugyan kit védhetne hagyma vagy szent feszület?
Lord Dracula legyen győztes, vagy áldozat
Testét s lelkét szaggassa örökre kárhozat.

Kérlek kedves olvasóm, e zord csengésű kezdet után ne dobd félre lapjaim, hiszen így Te is megbizonyosodhatsz a gonosz erők létezéséről. A vámpírokról szóló igaz történetemmel szeretném felnyitni az álmodók szemeit, azokét akik legalább oly hitetlenek, mint amilyen én voltam.

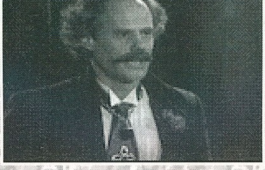
Sosem hittem a szellemek, koboldok és vámpírok létezésében. Sőt, alapvetően ostoba embernek tartottam azt is, aki ilyen rémisztő és hihetetlen történeteknek hitelt ad. Így elképzelhetik számomra is milyen szörnyű volt saját bőrömön megtapasztalni 1899 karácsonyának eseményeit. Az egész Quincey - a bátyám - halálával kezdődött. A sorsom szédítő sebességgel robogott a tragikus végkifejlet felé, azon történések következtében, amelyeket most Önökkel is szeretnék megosztani.
Ó milyen figyelmetlen vagyok, majd elfelejtettem bemutatkozni. A nevem Morris, Alexander Morris.
Az eseményeket időrendi sorrendben a fontosabb bizonyítékok kiemelésével jegyeztem le. Hol is kezdjem?

1899. december 27.
Röviddel bátyám halála után levelet kaptam Father Janos-tól, egy romániai paptól, amelyben felhívja a figyelmemet testvérem halálával kapcsolatos aggodalmaira, majd felkér, hogy Londonban kezdjek vizsgálódni ezzel kapcsolatban. Természetesen azonnal ráálltam az ajánlatra.
Első utam a legnagyobb londoni klubba vitt. Bevezettek a Hades Club ódon falai közé, ahol már számos klubtag múlatta idejét. Alexander Holmwood, Quincey bátyám közeli barátja, nagyon készségesnek mutatkozott. Kifogástalan gentleman. Azonnal bemutatott Devlin Goldacre-nek, a klub tulajdonosának, aki szimpátiájáról biztosított. Nevem hallatán egy cinikus férfi azonnal faggatni kezdett jövetelem céljáról. Elmondtam neki. Magam sem tudom miért, de bosszantott a stílusa. Ahogy beszélt a bátyámról és a Father Janos-tól kapott küldetésemről, mintha lenéző, vagy gőgös lett volna a hangja.
Végül Devlin leintette. - Nem kell foglalkozni egy ilyen részeges csehszlovákkal. - intézte el részéről az incidenst.

Főhősünk, Alexander Morris

A "segítőkész" Holmwood

Ezt az egyébként hasznosnak ígérkező estét sajnos a komornyik által hozott üzenet törte derékba. Annisette apja szívroham következtében meghalt. A hír mindenkit lesújtott, én azonnal haza indultam.



A cinikus cseh, Stransokowski

Ám az éjszakám nem volt nyugalmas, rémálmok gyötörtek. Annisette, szomorúság, halál kavarogott bennem.

December 28.
Reggel azonnal Annisette-hez siettem. Sokkos állapotban találtam az apja halálos ágya mellett, a nyitott ablakon keresztül jeges fuvallat hatolt a szobába. Nyitott szemekkel a hátán feküdt Anisette apja, szemében immáron örök rémülettel. Amint elrendeztem szegény Andrew kezeit, egy furcsa szövetdarabot találtam benne. Gyorsan eltettem, hátha később fontos lesz.
A lehangoló látogatás után a telegráfushoz mentem el. A bisztricai címmel (Father Janos callingcard) a kezemben beléptem és feladtam Father Janos-nak a megérkezésemet jelző táviratot. Kértem mielőbbi válaszát.
Ezután a Hades Club tűnt a legkézenfekvőbbnek. Csak Devlin Goldacre-vel találkoztam, akin furcsa változásokat érzékeltem. Kifejtette, hogy nem kifejezetten örül a klubtagságomnak, de semmilyen határozott indokkal nem szolgált.

Holmwoodhoz igyekezve először beugrottam egy újságárushoz a Westminsternél. Az árus beszédesnek bizonyult, megtudtam tőle egy kocsma címét. Ahogy elolvastam a napi híreket, feltűnt, hogy milyen rettenetes események történnek Londonban. Egy őrült gyilkos megölt valakit, rejtélyes állatpusztulások stb.
Mivel Holmwoodhoz indultam, elköszöntem a készséges újságárustól és eredeti úti célom felé vettem az irányt.
Megérkezve Holmwoodékhoz, a felesége fogadott. Sajnos Alexander nem tudott beszélni velem, mert az éjszaka folyamán az ő kocsisát gyilkolták meg, és ezzel kapcsolatban éppen egy rendőrrel tárgyalt. Viszont Jonathan Harker címére szert tettem. Nem is alkalmatlankodtam tovább, majd később visszatérek.

A kíváncsiságom a Saucy Jack kocsma irányába vezetett. Kicsi, füstös és zajos - jellegzetes londoni pub - amely közönsége számomra valahogy mindig közönséges és idegen marad. A tulajdonosnő zsírpárnás arca és rettenetes vidéki tájszólása ismét meggyőzött, hogy továbbra sem ez lesz a kedvenc szórakozóhelyem. Az egyik vendég valami vérszopó nőről karattyolt, meg egy könyvesboltról, amelynek Devlin Goldacre a tulajdonosa. Érdekes.

UNLEASHED

A nyomasztó kocsmai élményem még órák múlva is rányomta bélyegét a hangulatomra.

Harker-ékhoz indultam, hátha ott újabb nyomokat találok. Harker és bájos felesége szívélyesen fogadott. Megrázó híreim hallatán Harker meghívott az irodájába, kaptam egy névjegykártyát.

A kocsmárosnő által emlegetett könyvesbolt nem hagyott nyugodni. Azt gondoltam, ellátogatok a King's Crossra.
A boltban egy szemüveges, zavarosan csillogó szemű fickót találtam. Valahogy nem tetszik nekem. Kaptam tőle egy könyvet. A Bloofer Lady-t. Ékes szavakkal ecsetelte a történetet. A könyvben az őrültek háza címét találtam meg.

Őrültek háza. Szörnyű hely. Kora délutánra járt az idő, Dr. Seward nem tudott fogadni. De egy elszabadult őrült miatt egy gumibot-szerű fegyverrel gazdagodtam.

Visszasiettem Holmwoodékhoz. A felesége - Regina- elmondta, hogy azzal a furcsa szláv-nevű emberrel találkozik, akivel tegnap a klubban némi problémám akadt. Stransokowski, vagy valami hasonló. Azt is megtudtam, hogy az az ember nem olyan régen, furcsa körülmények között vesztette el a feleségét. Kísérteties, mindenhol halál, akármerre nézek. Holmwood felesége egyébként nagyon kedves volt velem. Megkért, hogy egy ajándékot vigyek el Harker-éknek.
Az irányt a Harker iroda felé vettem. A kezemben az ajándékkal belépve, Jonathan Harker éppen egy diktafonba beszélt. Érdekes gép. Megpróbáltam személyes problémámmal is előhozakodni. De sok munkájára hivatkozva elhárította a beszélgetést. Már majdnem kiléptem az irodából, amikor utánam szólt és egy keresztet adott át nekem. Ajándék Anisette-nek.
A kereszttel elmentem Anisette-hez. Juliet volt nála éppen látogatóba. Egy furcsa álmát mesélte el, egy angyali jelenségről. Gyönyörű szőke virágzó nő, stílusosan egy szál vörös rózsát kaptam tőle. Átadtam Anisette-nek a láncot.

Devlin Goldacre, a titokzatos

Következő utam a Hades Club-ba vezetett. Stransokowski-val találkoztam. Részegen meredt a kandalló tüzére. Amikor megszólítottam, kifakadt. Őrült fény csillogott a szemében. Arról beszélt, hogy a felesége mégsem halt meg. Látta sétálni a holdfényben. Szegény ember.
Besötétedett. Az árnyak ijesztően terjesztették ki köpenyüket a városra. Fázósan húztam össze a kabátom, és elindultam az

Jonathan Harker, a bizalmatlan

őrültek háza felé. Továbbra sem tudtam mással beszélni, csak egy marcona ápolóval. Azt gondoltam nem árt hazatérni. Reméltem megérkezett már Father Janos választávirata. A félelmetes szavak mellett egy csomagot is találtam. Egy kést is küldött. Quincey-é volt.

Briarcliffe, a tudós

Nem nyugodhattam, így még elsiettem a már ismert kocsmába. Szörnyű farkasordítás rázott fel gondolataimból. Egy szakállas szörnyű bűnökről és borzalmas rémségekről mesélt. Ijesztő. Nekem azonban beszélnem kell Dr. Seward-dal. Tovább indultam félelmeim ellenére.
Éjfél felé értem Paddingtonba, a ködös környékű őrültek házához. Sejtelmes árnyak és zajok borzolták amúgyis zaklatott képzeletemet. Végre beszélhettem Dr. John Seward-dal, aki bátyám nagyon jó barátja volt. Megkért, hogy térjek vissza másnap, mivel már nagyon fáradt a telihold miatt őrjöngő bolondok miatt.

Hazatérve borzalmas álmok gyötörtek. Anisette szájából vér csorgott, farkasok lestek rám. Iszonyat.

December 29.
Meggyötörten ébredtem. Gyorsan felöltöztem és a reggeli lapok után néztem. Várnom kellett egy kicsit. 7-kor rohanva érkezett az újságos, újabb borzalmas hírekről értesültem. A gyilkos megint lecsapott. A lapban megtaláltam Anisette apjának temetéséről szóló hírt. A temető címét is innen szereztem be..

Elrohantam Anisette-hez. Juliet állapota miatt aggódott. Újabb rémálmai voltak. Igazán aggasztó. Olyan volt mint egy holdkóros, a teste végtelenül gyenge és törékeny, a gondolatai pedig mintha nem is ezen a világon járnának.

Elhatároztam, hogy visszamegyek a gyanús könyvesboltba. Valahogy véletlenül a kezembe kavarodott az Andrew által még halálában is szorongatott szövetdarab. A boltba betérve a furcsa eladótól kaptam egy tippet az egyetem címével. Közben elvágtam a kezem. Úgy tűnt, a vér látványa megzavarta Őt is.

A délelőtti úti céljaim közül először a Hades Club-ba indultam. Devlin Goldacre-be botlottam. Kíváncsiságomnak adtam hangot a könyvesbolttal kapcsolatban. Azt válaszolta, csak hobbyból tartja fenn. A kezével közben egy érmével játszott, amit a végén gúnyosan odapöccintett nekem.

Ideje eleget tenni a meghívásnak Dr. Seward-nál. Megérkezésem után egy holdkórost látogattunk meg a doktorral. A hangja most is ott cseng a fülemben:

"A vér az élet". A doktor gyorsan kitessékelt és átadta Van Helsing névjegyét.

A rémisztő élmény után a Harker irodába készültem. Be kell bizonyítanom neki, hogy megbízhat bennem. Úgy határoztam, hogy megmutatom neki a kést. Ezért a kezem ügyébe helyeztem. Harker meglehetősen kimértnek bizonyult, ez engem kiborított. Magamból kikelve csaptam le asztalára a Quincey után maradt egyetlen örökségem. A kést. Megremegett a hangja. Érezte, hogy jogomban áll tudni, mi is történt a testvéremmel. Estére meghívott a házába.
Úgy éreztem be kell néznem Harker feleségéhez, megköszönni neki is az Anisette-nek küldött keresztet. Mina Harker nagyon udvarias volt velem. A rózsát már korábban előkészítettem, így most csak át kellett nyújtanom.

Fontos postai látogatásokat tettem. Egyszer Father Janos címére adtam fel táviratot. Ezután Van Helsing kártyájával ismételtem meg a tevékenységemet. Negyed hat körül végeztem.
Eszembe jutott az egyetem. Ódon falak, mindentudó professzorok. Randall Briarcliffe igen segítőkésznek mutatkozott. Először a zsebkendő darabbal a kezemben, majd az érmével látogattam meg. A zsebkendő szerinte legalább 100 éves. Az érme pedig véleménye szerint Erdélyből származik.

Közben beesteledett s Harkerékhez mentem, ahol végre megismerhettem Van Helsing professzort. Elkérte a bátyám kését. Megvizsgálta, majd elmesélte a bátyám halálának teljes történetét. Most hallottam először Dracula gróf nevét. Quincey-t a gróf egyik cigány szolgája ölte meg. Rettenet. A professzor arról is beszélt, hogy a vámpír most is járja London utcáit. Meséltem neki Juliet-ről. Azonnal a megvizsgálása mellett döntött.

Anisette-nél tett látogatásunk bebizonyította a gyanút. Juliet vizsgálata során kiderült, hogy a nyakán rettenetes bizonyíték éktelenkedik. Vámpír jár közöttünk. Néhány fokhagymát helyezett el

Van Helsing, az ördögűző

az ablakban. Aggódom, a dolgok kezdenek az őrület felé haladni.
Anisette-től távozva az utcán elváltam a professzortól. Majdnem az életembe került. Ha nincs a professzor, most én sem vagyok az élők sorában. De még időben elűzte a borzalmas kreatúrát.

Juliet Adams, az áldozat

A szörnyű kaland után a levéllel a Hades Club-ba siettem. Devlin Goldacre részegen vette át Juliet levelét. Még a kulcsát is kiejtette a kezéből. Gyorsan magamhoz vettem. A könyvesbolt kulcsa!

Anisette, az ártatlan

Ahogy a könyvesbolthoz értem, belestem, hát elég érdekes dolgokat láttam. Gondoltam utánajárok a rejtélynek. A kulccsal a kezemben már könnyedén kinyitottam az ajtót. Sejtettem. Rejtekajtó. Temérdek vér. És egy furcsa könyv.
Sok volt ez mára, ideje hazaindulni. Otthon még egy távirat várt rám. Father Janos is vámpírokról értesít. Jobb lesz pihenni, úgy tűnik még sok megpróbáltatás vár rám. A rémálmok most sem hagytak nyugodni, Quincey jelent meg szörnyű képzeletemben.

December 30.
7 után ismét az újságosnál kezdtem a napot. A fejvadász ismét lecsapott. Újabb halál.
Reggel sietve Anisette-hez mentem. Devlin már ott volt. Juliet sokkal gyengébb volt. A fokhagymák eltűntek, és amikor Anisette Juliet-re akarta tenni láncát a kereszttel, a beteg hisztériás rohamot kapott.

Remélve, hogy Van Helsinget megtalálom a Hades Club-ba igyekeztem. Nem találtam meg a professzort, csak az őrjöngő szlávot. Egyre rosszabb az állapota.
A titkok után kutatva a könyvesboltban folytattam a vizsgálódásomat. A vámpírokról szóló könyvet kérve, megrettentem a tulajdonos reakcióján. Teljesen izgalomba jött.

10 óra után Andrew temetésre kellett elmennem. "Hamu a hamuhoz, por a porhoz." Végső búcsút vettünk Anisette apjától.
A furcsa könyvvel a kezemben az egyetemre indultam. A hatás leírhatatlan volt. Egy varázskönyv... rebegte Briarcliffe. Valami amulettről, meg feltámasztó varázsigéről hebegett. Egy szavát sem értettem.
Tiszta Őrültek háza - gondoltam. El is indultam, hogy beszéljek néhány szót Dr. Seward-dal. A múltkori emlékem miatt a gumibotot kézben szorongattam. Van Helsing-et találtam a helyszínen. Meglátogattuk a holdkórost. Őrjöngött, majd a professzorra rontott. A rettenetes támadást én akadályoztam meg. Valamit legalább törlesztettem a tegnapi eseményekből.

Mivel a programomban találtam egy kis szabadidőt, hazaindultam. Egy távirat fogadott. Briarcliffe szakvéleménye a szövet darabról. Közép-Európából származó múlt századi darab.

Ellátogattam az alvilági hírforrásomhoz, a Saucy Jack-be. Van Helsing-be botlottam. A fura könyvvel a kézben léptem be, így szinte azonnal meg is mutattam neki. Előtte azonban megtárgyaltuk az eseményeket. Eljött a cselekvés ideje. Dracula él! Meg kell küzdenünk vele. Este Harkerék-hoz kell mennem.

Négy felé ellátogattam Holmwood-ékhoz. Semmi különösebb nem történt. Arthur Harker valóban megbízható, jó barát.

18.00 után Harkerék-hez mentem. A könyvet továbbra is a kezemben tartottam. Van Helsing és a beavatottak gyülekeztek itt. A Dracula elleni tervet szövögettük. Megállapodtunk a tervben, majd elváltunk. Kilépve az ajtón a professzorral egy farkasba botlottunk. Egy furcsa növénnyel űzte el. Gyanítom, ismét az életünkre tört a gonosz.

Még nem volt túl késő, Anisette-hez siettem. Már aludtak. Leültem levelet írni nekik. Furcsán elnehezedett a fejem. Ismét a rémálmok. Reggel arra riadtam fel, hogy Van Helsing ront be társával. Juliet már halott volt. Hogy történhetett?

December 31.
Harker-ékhez rohantam. Csak Mina volt otthon. Egy nagy keresztet adott át. Végre most valamivel nagyobb biztonságban érzem magam.

További konzultáció céljából az egyetemre indultam. Biarcliffe szobájában egy véres szemüveget találtam. Egy vérfoltos papírt és a levágott fejét. Szörnyű!

Harker irodájába siettem társaimhoz. Van Helsing, Harker és Dr.Seward volt ott. A doktornak sürgős üzenete érkezett. Tűz tombolt az őrültek házában. Sietve távozott.

A következő célom a Hades Club volt. Devlin Goldacre őrjöngött Juliet halála miatt. Kijelentette, hogy maga száll szembe a gonosszal.

Dr. Seward, az őrültek reménye

Aggódtam Dr. Seward miatt, így az őrültek házába kocsiztam. Az intézmény romokban hevert. A doktorral nem tudtam beszélni, de találtam egy cöveket és egy kalapácsot. Később lehet, hogy jó lesz valamire.
Mivel tegnap óta nem voltam otthon, elérkezettnek láttam az időt erre is. Otthon

Dracula, a sötétség ura

két telegramm várt. Az egyik a szerencsétlen sorsú Briarcliffe utolsó üzenete. A mágikus könyv és a halott-feltámasztás rejtelmeiről lebbenti fel a titkok fátylát. A másik Dr. Seward üzenete egy diktafon tekercssel kiegészítve, amely a holdkóros őrülttel folytatott utolsó beszélgetését rögzíti. Meg kell hallgatnom valahol.

12 órakor ismét a temető, és egy újabb temetés lesújtó élménye. Juliet végső nyugalomra helyezése, még sokkal fájóbb volt mint az elmúlt napok szörnyű eseményei.
Hátha új hírekhez jutok - indultam a Saucy Jack-be. Egy üzenet érkezett Holmwoodtól. Vajon mit akarhat? Vagy csapda?
Anisette-hez visszatérve barátaim már ott tárgyalták az esti leszámolást. Szörnyen rettegek a végső összecsapástól.

Eszembe jutott hol hallgathatnám meg a tekercset. Harker irodája, igen, ott láttam diktafont. Meghallgatva a tekercset aggodalmaim tovább növekedtek.

Visszaindultam a Hades Club-ba. Senkit sem találtam itt. Illetve Devlin-t hallottam, ahogy egy titkos ajtó mögött őrjöng. Szegény ember.

Hat után ellátogattam Holmwood-ékhoz. Regina Holmwood volt csak otthon. Szívélyesen meghívott egy teára. A férje állítólag üzleti megbeszélésen tartózkodik. Az események közeledtek a végkifejlethez.
Hét körül értem a temetőhöz. A kalapácsot és cöveket készenlétbe helyeztem. Ekkor már szinte páni félelem uralkodott rajtam. Devlin éppen átélte a vámpírrá változott Juliet támadását. Van Helsing segítségével végleg elpusztítottuk a vérszomjas bestiát.

Anisette-hez rohantunk. A védelmére hagyott embereink az előszobában hipnotikus álomban szenderegtek. Anisette viszont az ágyában feküdt harapott sebbel a nyakán. A vámpír ismét lecsapott. Van Helsing talán tehet még valamit.
A Saucy Jack-be indultam. Itt egy furcsa jelekkel telerótt lapot találtam. Nem tudom mi lehet.

Visszasiettem Anisette-hez. A csata kellős közepén érkeztem. Dracula teljes életnagyságban. A professzor Anisette-et védelmezte. Mi pedig igyekeztünk elpusztítani a démont. Kevés sikerrel. Beláttam, teljes erőmmel az elpusztítására kell koncentrálnom, különben újra ölni fog.
Minden erőfeszítésünk ellenére Anisette eltűnt, de hová? Teljesen kétségbeestem. Őrülten keresem mindenhol.

Talán a Hades Club-ban a titkos ajtó mögött. Devlin rabolta el. Csapdát állított Draculának. Holmwood! Villant belém.
Hát ezért tudott minden lépésemről. A kereszttel a kezemben a végső összecsapásra is sor került.

Legyőztük! De vajon örökre?

Shy DaCosta

CardShop Plus!

For Windows™

A múltkori PC GURU Print Shop Deluxe leírása remélhetőleg nagyon sokaknak kedvére való volt, mert most könyörtelenül következik a következő program ismertetése, mely igencsak hasonló lesz mint a két hónappal ezelőtti. A Card Shop Plus programot gyakorlatilag úgy kell előzetesen elképzelnünk, mintha a Print Shop-ból kivették volna az üdvözlőkártya készítő részt, és egy kicsit feltupírozták volna a nézőközönség tiszteletére. Mindezek ellenére érdemes megismerkednünk a programmal, mert igen könnyen szerkeszthetünk vele meglepően jó kiállású dolgokat.

Legelőször is nagy vonalakban tekintsük át a képernyőn látható területeket, majd később ezeket a kép területeket vesszük egymás után nagyító alá.

Main Menu - a szokásos legördülő menük gyűjteménye

Tool Bar - a kép tetején található parancssor, mely gyakorlatilag a menük könnyebb elérését biztosítja

Occasion Bar - a rendelkezésünkre álló grafikák gyűjteményes megjelenítése, minden kis ikon egy csoportot takar

Work Area - a tulajdonképpeni munkaterület, itt rakhatjuk össze a művünket

Card Palette *(jobb oldalt)* - az üres, illetve az elkészült bemutató és típus üdvözlőlapok gyűjteménye

Personalized Names - a küldő és a címzett megnevezése

Graphics Area - a kiválasztott grafikus csoport képei közül tudunk itt választani

Message Area - a különböző küldhető üzenetek láthatók itt

Clue Bar - tájékoztató adatok az éppen aktuális műveletről

Lássuk most egy kicsit már részletesebben a felsorolt részeket:

Main Menu: a következő almenüket találhatjuk itt balról jobbra haladva:

- *File* - A szokásos file műveleteket foglalja magában a menü, tölthetünk, menthetünk, printelhetünk, sőt még importálhatunk is .WMF vagy .BMP formátumban kedvünk szerint.

- *Edit* - A szokásos clipboard műveletek tömkelege a kivágástól egészen a törlésig, mindig a kijelölt objektumra vonatkozik.

- *View* - Mivel kis kártyánk nem egy oldalból áll, így itt válthatunk a különböző oldalak között, sőt az oldalakon szereplő objektumok prioritását is itt adhatjuk meg.

- *Text* - A szövegek jellemzőit és a justification beállításokat tehetjük itt meg.

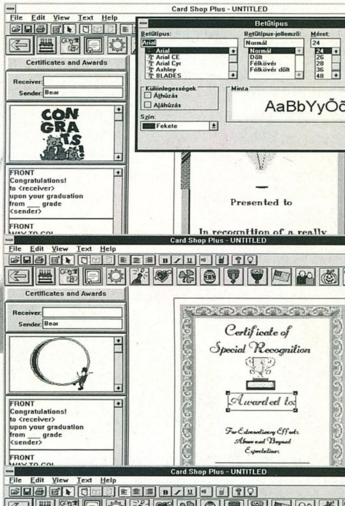
- *Help* - A szokásos Windows környezetben felbukkanó help főleg arra ad tanácsot, hogy hogyan készítsünk jó dokumentumokat.

Tool Bar: Gyakorlatilag a menükkel egyenértékű kihelyezett kis ikonokat láthatjuk itt, melyek balról jobbra haladva a következőket rejtik:

- **Open, Save, Print, Write, Selector, Card Sides** *(Front, Indide, Back)*, **Justification** *(Left, Center. Right)*, **Bold, Italic, Underline, Font, Delete, Help, Tips.**

Occassion Bar: Nem sok boncolgatni való akad itt, gyakorlatilag a már említett grafikai csoportokat választhatjuk ki. A "*Color-it*" ikon segítségével átszínezhetjük a saját ízlésünk szerint a rajzokat.

Card Palette: Mint már említettem az előre elkészített, illetve az üres lapok közül választhatunk itt. A lapokon látható jelzések a következőket jelentik:

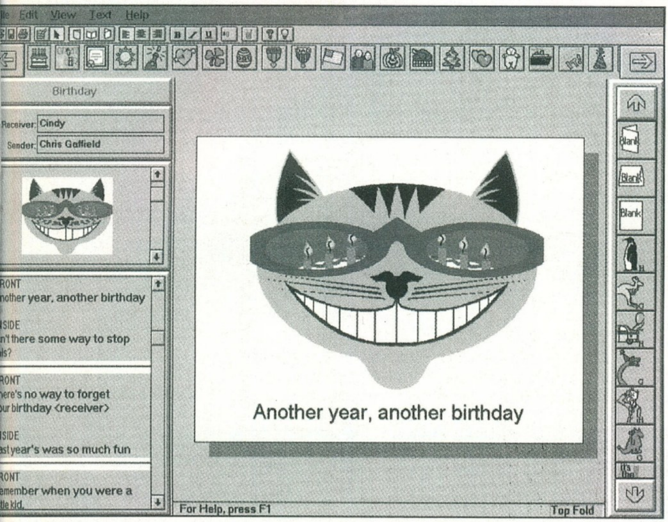


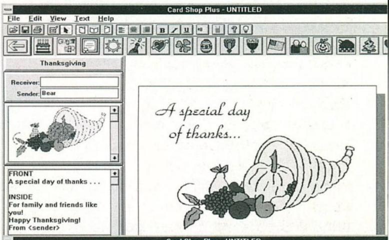
- G - General - általános
- H - Humorous - humoros
- S - Serious - komoly

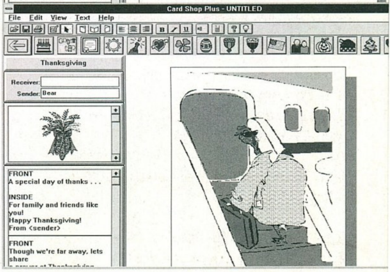
Rengeteg apró dolog is beállítható ezeken kívül a programban. Rendkívül fontos, hogy a normál Windows fontokat tetszés szerint használhatjuk a programban, ezáltal a kövérített, aláhúzott, vagy akár döntött betűkkel szebbé varázsolhatjuk a kiírt üzeneteket, pláne ha a rendelkezésünkre álló font mennyiséget is figyelembe vesszük. A programban szerencsére ugyanolyan típusú grafikákkal találkozhatunk, mint a Print Shop Deluxe-ban, így itt ki tudjuk használni a vektoros tárolás előnyeit. A munkaképre kihelyezett ábrákat szabadon torzíthatjuk és alakíthatjuk kedvünk szerint. Printeléskor nagyon megnyerő a lapok szervezése, ugyanis csak egy-két hajtogatás, és máris a kezünkbe vehetjük az üdvözlőkártyát.

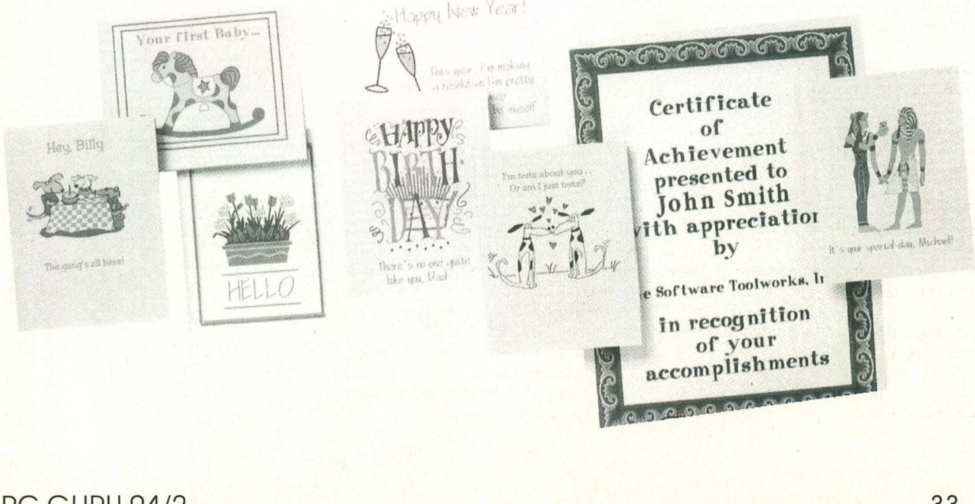
Nem sok mindent lehetne ezenkívül elmondani a programról, a kezelése pofonegyszerű és persze a szolgáltatásai sem olyan kifinomultak mint a másik nagy alkotásé. Ettől függetlenül nem rossz, egy kis próbálkozást mindenképpen megér a dolog.

Bear™









Spiel-R Számítástechnika
1083 Budapest, Illés u. 40.
1081 Budapest, József krt. 18.
Tel: 134-1999, 113-7333

A-tól Z-ig a számítástechnikában a Spiel-R-től.

Komplett számítógép konfigurációk, kiegészítők, tartozékok! Korrekt kiszolgálás! Fantasztikus kínálat eredeti CD-programokból!

Néhány a legismertebbek közül:

The 7th Guest	Loom
Dune	Sherlock Holmes
Day of Tentacle	King Quest VI.
Chessmaster 3000	The Animals
Kamasutra	MS. Bookshelf
Giga Games	Nautilus
Best of Vivid	Sound Library
Man Enough	Sound Sensation
Spirit of Excalibur	Sex positions
Iron Helix	

A teljes választékunkat megtekintheti üzleteinkben!

WIN Computer

1067 Budapest, Szondi u. 19. Tel: 153-4304 Fax: 117-2834

Eredeti PC-s játékok széles választékban.

kínálatunkból:

Rock'n Roll	560,-
Ultima 7. II (Forge of virt.)	1.600,-
F-15 Strike Eagle 2.	2.000,-
F-19 Stealth Fighter	2.000,-
Secret Weapons of Luftwaffe	2.000,-
Shadow Caster	3.000,-
Journeyman Project (CD)	3.600,-
Greatest (3 program CD-n)	
I DUNE, Shuttle Space, Tempress	3.600,-

Az árak ÁFA nélkül értendők.

READ ONLY BT. & IRIDIUM COMPUTER KFT.

Budapest IV., Székpatak u. 10. • Tel: 180-8347 • Fax: 180-8419
BBS: 180-8200 (Posta IRCO részére)

Rövid határidővel vállaljuk adatai CD-ROM lemezre történő arhiválását.
Adatait hozhatja: winchesteren (SCSI, AT BUS)
streamer kazettán (QIC 80)

További darabok:	
2-5 db	5.800
6-10 db	5.300
11-20 db	4.800
21-34 db	4.200
35 db-tól	3.800

Master példány:

Forrás				
winchester	winch. több	streamer	floppy lemez	CD
7.000	7.500	10.000	14.000	6.200

Játék és felhasználói programok CD-ROM-on széles választékban kaphatók. Mielőtt elfáradna hozzánk, kérjük egyeztessen telefonon.

Ready Computers Kft.

Budapest V., Vadász utca 36. Tel: 131-0518 Nyitva: 9.00-16.30	Pécs, Kálvária út 2. Tel/Fax: (72)-311-341 Nyitva: 9.00-17.00
Győr, Híd utca 9. Tel/Fax: (96)-311-615 Nyitva: 9.00-17.00	Szolnok, József Attila út 81. Tel: (56)-374-866 Nyitva: 9.00-17.00

AT386SX-40MHz, 2MB RAM, 1.2MB FDD, 170MB HDD, Babyház, 14" VGA mono monitor: **64.158Ft**
AT386DX-40MHz, 4MB RAM, 1.2MB FDD, 270MB HDD, Babyház, 14" SVGA color monitor: **95.762Ft**

PENTIUM

Pentium-60MHz, 512kB Cache, 8MB RAM, 1.2MB + 1.44MB FDD, 540MB HDD, Babyház, Cyrus VGA 1MB RAM, 14" SVGA monitor
299.000Ft

AT386DX-40MHz 8kB int. Cache: 10.350Ft
AT386DX-40MHz 128kB Cache, Vesa Local Bus, upgrade 486: 13.780Ft
AT486DLC-40MHz 128kB Cache, Vesa Local Bus: 16.240Ft

15" SVGA színes monitor (1024*768, 0.28dot): 34.500Ft

1MB SIMM RAM modul 70ns: 3.992Ft — 4MB SIMM RAM modul 70ns: 16.992Ft
1.2MB FDD Panasonic: 4.992Ft — 1.44MB FDD Chinon: 3.912Ft

SONY CDU33-01 dupla sebességű belső CD-ROM meghajtó, vezérlő kártyával:
19.992Ft

FAX/MODEM kártyák belső és külső kivitelben széles választékban kaphatók üzletünkben
5.990Ft-tól 24.200Ft-ig

AdLib hangkártya: 1.900Ft — Sound Blaster 2.0: 4.880Ft — Souns Blaster PRO:9.370Ft

Profex 5.25" DSHD 11 darab/csomag: 344Ft
Profex 3.5" DSHD 11 darab/csomag: 840Ft

Kézi scanner 400 dpi Recognita karakterfelismerő programmal
Szürke: 11.992 Ft — Színes: 27.992Ft

IIT 387DX-40MHz Coprocesszor: 2.980Ft

Üzletünkben megvásárolhatja, vagy rövid szállítási határidővel megrendelheti a kiváló minőségű Hewlett Packard és EPSON nyomtatókat és scannereket is.

Áraink a 25%-os ÁFÁ-t nem, de 12 hónap garanciát tartalmaznak.

SZűcs SoftWare

1085 Budapest VIII., Somogyi Béla u. 8. I. 3. Tel./Fax: (36-1) 114-3890

CD-K, SZOFTVEREK, KÜLFÖLDI SZAKKÖNYVEK.

A GURU Magazin céges és magán terjesztőket keres vidéken!

Számítástechnikai üzletek, egyéb boltok és magán személyek jelentkezését várjuk a 183-72-99-es telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

CARPE DIEM
ÉLJ A MÁNAK
CD-MC
AZ ALBUM HAMAROSAN
MEGJELENIK!
CARPE DIEM
ÉLJ A MÁNAK
VALHALLA
RECORDS
A MAXI CD
MÁR KAPHATÓ!
VALHALLA
RECORDS

MEGARACE

Hölgyeim és Uraim!

Lance Boyle vagyok, a Megarace műsorvezetője! Üdvözlöm Önöket ebben a megahiper műsorban, ahol az álmok valóra válnak, a realitások hátat fordítanak, de az is lehet, hogy fejjel lefelé esnek!

Ugye elég gyakran elgondolkoztak már azon, hogy mi lenne ha egy Jaguár XJ480-as kocsival (persze a turbósított változatával, s olyannal amiből a súlycsökkentés miatt a második ülést is kiszedtük), szóval egy bika Jaguárral téphetnénk New York utcáin? Sőt, rendőr sem jön, hogy benyújtsa nekünk a számlát! Vannak viszont utcai bandák, akik ki akarnak szorítani minket a pályáról - ezeket nem kímélnénk! Nem ártana valamit tenni ezekkel a punk gyorshajtókkal - szolgáltassunk mi igazságot!

Szóval gondjaik vannak, ugye?

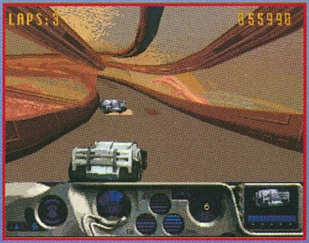
1. Nincs kocsi - ADUNK KOCSIT!

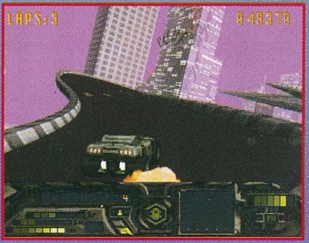
2. A kérésük lehetetlen - BIZTOSÍTJUK A KÖRÜLMÉNYEKET!

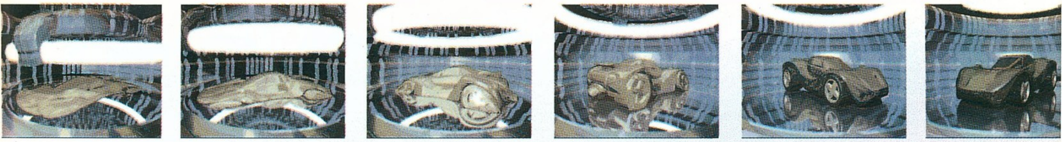
3. A játék veszélyes - DE NEM ÖNRE!

Mi nemcsak egy, hanem öt, mondom ÖT vérszomjas bandát rázhatunk gatyába! Ehhez cégünk eleinte három villámgyors kocsit biztosít, s sikeres teljesítmény esetén a végső választék akár nyolc csillogó megzabolázatlan autó is lehet! A verseny természetesen a Virtual World jóvoltából a Virtual Broadcast Televsionon keresztül játszható, ha Ön megfelel a szigorú felvételi követelményeknek. Ez a verseny nem valós, ez jobb mint valós: ez Virtual Reality.

A játékot a Cryo francia csapat készítette, s ehhez a névhez már kapcsolódik egy jó CD-s játék: A DUNE 1 - CD. Itt is meglátszott az igényesség a kivitelezésen, s a Megarace-ben ez még csak jobb lett. A játék nemcsak tökéletes grafikával rendelkezik, hanem van HANGULATA, ami a futószalagról lekerült játékok között ritkaság. A pályák előtt a bemondó bemutatja a pályaszakaszt, sőt jellemzi az ellenfele-



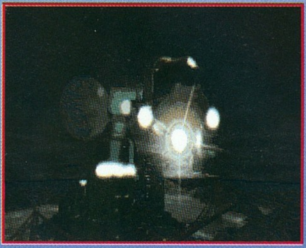




inkeit is. A cél rendkívül egyszerű- ellenfeleink leszorítása, illetve szétlövése. A pályákon nem árt megjegyezni a gyorsító szimbólumokat, amire ha ráhajtunk, turbó módon körözhetjük le az ellenfeleinket, valamint a fegyverfeltöltő jelet. Egyes pályákat csak úgy lehet megcsinálni, ha az ember már kívülről tudja a fontosabb szimbólumok helyeit, és nem vét egyetlen hibát sem... Négy vagy öt pályánként bónuszpályára jutunk, ahol szembe jönnek az autók- itt a cél a túlélés. A pályák teljesítése után valószínűleg kaphatunk egy értékes nyereményt, pl. karórát vagy egy üres könyvet.

A CD-n lévő hely maximálisan kihasznált (egy db 550 MByte file...), és szerencsére a HD-nken sem használ fel extra helyet (ez a savegame helye). A játék része talán lehetett volna jobb is, de valószínűleg ha jobbra írták volna, az már csak HD-ről futna, hiszen a CD-ről is folyamatosan tölti az adatokat. Az igazi nagy dobás az, hogy a programozók valami nagyon hatékony tömörítő és kitömörítő algoritmust készítettek, így a pályákat folyamatosan tölti a HD-ről. Éppen ezért sikerülhetett olyan pályákat megalkotni, ahol a tereptárgyak, a háttér mind-mind 3D programmal készültek - így nagyon fotorealisztikus pályákon versenyezhetünk. Azt hiszem, elég annyi, ha csdak a stáb véleményét tolmácsolom: végre egy olyan PC CD-ROM játék, amivel érdemes a gyűjteményedet gyarapítani!

Masell



APRÓSÁGOK

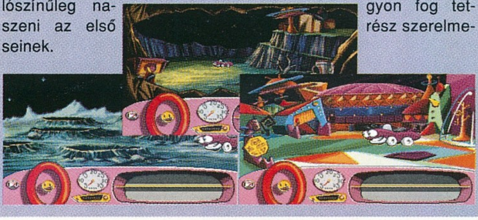
A mostani PC GURU-ban nagyon sok újdonságot találhattok, mint azt már gondolom észrevettétek. Ezen a két oldalon szintén újdonságokról lesz szó. Olyan programról is írunk néhány szót, amelyről még nem olvashattatok lapjainkon vagy azért mert a shareware kategóriába tartoznak, vagy csak egyszerűen nem volt alkalmunk foglalkozni velük. Nos induljon tallózásunk, csemegézgessünk egyet.

Metal & Lace

A címben ígért acél és csipke valóban jellemző erre a kis programra, mert verekedő, páncélba öltözött hölgyeket kell elkísérnünk. A történet 2053-ban játszódik, és a kornak megfelelően a páncélba öltözött hölgyeknek általában gonosz kinézetű robotokkal kell harcolniuk. A történet kissé elnagyolt és ez sajnos a megvalósításra is igaz, ámbátor meg kell említenem, hogy egy kis cég Budget játékáról van szó. Amit viszont érdemes kiemelni, az a mostanában divatos japán stílusú grafika, mely kellemes kikapcsolódást nyújt a mostanában divatos digitalizált képhegyek között.

Putt-putt on the Moon

Gondolom mindenki emlékszik még Putt-putt kalandozásaira, melyben fantasztikusabbnál fantasztikusabb feladatokat kellett megoldanunk a kis autóval. Nos, a folytatásban kis barátunkat a Holdra kísérhetjük el, ahol is újabb megoldásra váró rejtvények várnak ránk. A játék grafikája és kivitelezése mit sem változott, az aranyos, inkább a fiatalabb korosztálynak szóló program valószínűleg nagyon fog tetszeni az első rész szerelmeseinek.



Two Towers

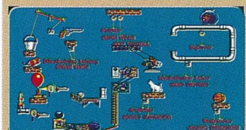
A nemsokára kiadásra kerülő folytatás, mind arra már gondolom a Tolkien szerelmesek rájöttek, a Gyűrűk ura program egyenes folytatása és egy kis további kalandozásra hívja a nagyérdeműt, Középföld baljóslatú jelektől hemzsegő tájaira. A folytatás valószínűleg csak a történetben fog különbözni az első résztől, a már megismert irányítási és kezelési módot nem változtatták meg a készítők. A játék grafikája is hasonló maradt, reméljük a mai kor nagyobb igényinek is meg fog felelni a kitűnő játék második része.

Sink or Swim

Nagyon kedves mászkálós játéknak ígérkezik a közeljövőben megjelenő Sink or Swim, mely egy könnyed kis kikapcsolódásra invitálja a PC-s mászkálós játékok kedvelőit. Az aranyos grafika és a remekül kidolgozott pályák mind nagyszerű kikapcsolódást ígérnek. Ellenségeinket többféle cseles módon lehet semlegesíteni, ha sikerül, akkor valóban nem süllyedünk a víz alá.

The Even More Incredible Machine

Ki ne emlékezne a nagyszerű Sierra játékra, melynek azóta már a folytatása is megjelent (Incredible Toons - GURU 94/5). Nos, a készítőknek úgy látszik volt még a tarsolyukban néhány ötlet, amit hasznosítani akartak a játékkal kapcsolatban, így megszületett a kiegészítő pályák gyűjteménye, az The Even More Incredible Machine. A játék mit sem változott, azonban új pályák kihívását gondolom mindenki értékelni tudja, aki játszott az eredeti programmal. Nos, tehát ismét lépjünk be a gépezetek világába.

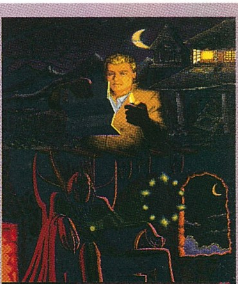


Antoss

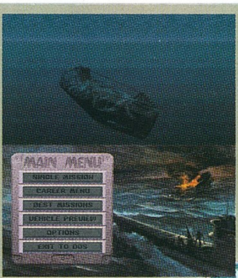
A focimanager programok mindig is vegyes érzelmeket váltottak ki a nézőközönségből. Vannak akik nagyon szeretik őket, és vannak akik ki nem állhatják az ilyen típusú manager programokat. Nos inkább az első kategóriába tartozóknak ajánlhatom ezt a programot, mely mindent tartalmaz amit egy jó manager programnak illik tudnia. Bársonyos íróasztalunk mögül irányíthatjuk a csapatainkat, bonyolíthatjuk szerződéseinket, vagy éppen anyagi helyzetünket ellenőrizhetjük. A játék grafikája nem éppen a legcsúnyább, de úgy gondolom, a vérbeli managereknek nem ez számít.

Veil of Darkness

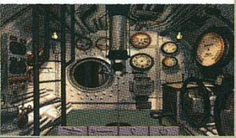
A kalandozásokat és a rémségeket kedvelő bátor utazóknak tudom ajánlani az egyik legújabb alkotást, mely valószínűleg igencsak kedvére lesz mindenkinek. Az izometrikus ábrázolás, a rengeteg megoldandó probléma, és a "kissé" rémséges bevezetés már sejteni engedi, hogy nem egy szimpla kalandjátékkal állunk szemben. A közölt grafikák remélem mindenkit meggyőznek arról, hogy valószínűleg hosszú órákat fognak görnyedni a villódzó monitor előtt.

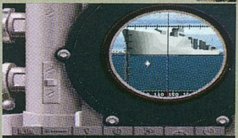


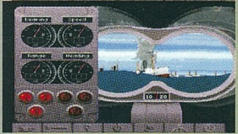
Aces of the Deep



Sötét hullámok nyaldossák a megfigyelőt, megszólal egy baljóslatú zene és a szűrt napfénytől megvilágítva megjelenik a távolban egy tűhegyes orr, majd a folytatása egy karcsú tengeralattjáró. Nemsokára beúszik életünkbe a Sierra legújabb alkotása, mely a tengeri háború rejtelmeibe kalauzol minket. A szimulátorozók és a nagyszerű Sierra programokat kedvelők gyanítom nem fognak csalódni a remeknek ígérkező programban. A szokásos vektorgrafikát természetesen már itt is az árnyékolások és egyéb technikai trükkök kísérik. A játékban a világ tengerein kell különböző feladatokat végrehajtanunk, de ahogy már azt megszokhattuk, néhány történelmi, különleges küldetést is lehetőségünkben áll újra megismételni. A digitalizált képhegyek, a nagyszerű zene mind-mind azt sugallja, hogy olyan program lesz az Aces of the Deep, melyről Sorell kapitány hosszabb értekezést fog a nagyérdemű elé beterjeszteni.

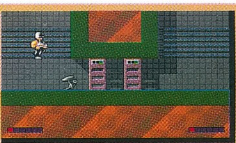






Bear™

Electro Man



A közeljövő mászkálós, lövöldözős, gyűjtögetős játékainak egyik képviselője lesz az Electro Man, mely a jövő technikailag fejlett világában játszódik. Főhősünket, (ki szerencsére jól felszerelkezett a kor technikáját bemutató fegyverekkel és egyéb tartozékokkal) kell elkalauzolnunk veszélyes küldetésein keresztül. A pályákon, mint ahogy az már lenni szokott, rengeteg ártó szándékú lény kerül utunkba, de szerencsére nem igazán jelentenek nagy veszélyt. Az átlagosnak mondható grafika és scroll rutin nem éppen a legélvezetesebb játékot ígéri, azonban valószínűleg egy ideig el lehet majd ökörködni a programmal.

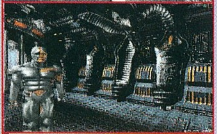
Mad News

Gondolom sokak felkapják a fejüket a Mad News névre, nemhiába, hiszen a Mad TV igen nagy sikert aratott a hazai számítógépes táborban is. A folytatásra, mint az általában lenni szokott, nem kellett sokáig várni, itt az újabb őrület a Mad News. Mint a névből is kiderül, egy hírügynökség és a sajtó életét kell irányítanunk, hamar rá fogunk jönni, hogy ez sem könnyebb vállalkozás, mint mondjuk az előző rész TV társasága. Persze a rámenősebb játékosokat ez nem riaszthatja vissza, sőt csak felhergelheti a kedélyeket. A játék típusgrafikája mit sem változott, a szokásos színvonalú környezetben irányíthatjuk a cég munkáját.

ORIGIN HÍREK

BIOFORGE

Egy új típusú játékcsalád kiadását kezdi meg 1994-ben az Origin, mely az ORGIN INTERACTIVE MOVIE névre fog hallhatni. A sorozat különböző tagjaiban az lesz azonos, hogy a cég megpróbálta átvenni a Hollywood-i filmforgatási technikákat, és ezeket ötvözik a számítógépes játékok lehetőségeivel. A sorozat első tagja a BioForge lesz, mely 1994 első felében jelenik meg. A játékban az ígért interaktivitást az biztosítja, hogy az élethűen animált mesterséges színészek szabadon mozoghatnak a játék 3D-s világában. A kifinomult, akciót követő kamera mozgásokkal együtt, remélhetőleg minden eddigi technikát túlszárnyaln. A játékban előforduló effektek és zenék is természetesen ezt a hatást igyekszenek majd elősegíteni avval, hogy pontosan illeszkedni fognak cselekedeteinkhez. Főhősünk Lex, kinek agyát teljesen kitörölték, és egy kiborgot csináltak belőle. Az utazás melyen részt veszünk Lexxel nem lesz könnyű, mert ellenséges alakváltó szörnyetegek leselkednek ránk mindenhol. Elég sok vészhelyzetet kell megoldanunk a játékban, ahol nem sok időnk lesz a gondolkozásra. A végső célunk egy rég halott, ősi civilizáció felkutatása. Lex csak abban reménykedhet, hogy félig gép mivolta miatt sikerül életben maradnia. A játék egyébként a manapság népszerű "Texture-mapped" technikával készült, így valószínűleg szemet gyönyörködtető látvány lesz.

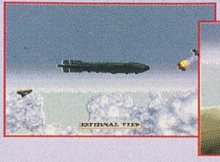


SUPER WING COMMANDER

A Wing Commander szerelmesei nagyokat játszhatnak 1994 első negyedében az új Super Wing Commander-rel, feltéve ha rendelkeznek 3DO-val. A 3DO teljesítményével ez az eddig is igen élvezetes játék most még nagyszerűbb lesz. Gondoljunk csak bele, 2000 szín a képernyőn, 16 bites 3D grafika, mindeközben teljes digitális zene, hát azt-hiszem, mindenki eltöltene egy pár órát a játékkal. Természetesen a CD tárolókapacitását kihasználva rengeteg átvezető animáció és állókép található az új verzióban, szerintem még fogunk hallani 3DO-s játékokról.

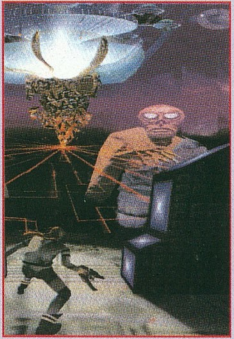
WINGS OF GLORY

Nincs rakéta, nincs radar, még rádió sincs az első világháborúban játszódó új Origin játékban, ahol minden a saját ügyességünkön és kitartásunkon múlik. A korszak öt legismertebb gépén (Sopwith Pup, Sopwith Camel, SPAD XIII, Fokker Dr. I, SE5a) repülhetjük át a vértől áztatott frontvonalakat. Vigyáznunk kell arra, hogy még véletlenül se vonja el figyelmünket a táj mesteri kidolgozottsága, ugyanis a Strike Commander tájgenerálását fejlesztették tovább a játékban s úgy hiszem, a különböző tereptárgyak élethűségét ez nagy mértékben fogja javítani. A küldetések során nem csak szimpla légcsavaros ellenségekkel kerülünk szembe, hanem akadályozni fognak bennünket a légelhárító ballonok, sőt még a behemót Zeppelin is feltűnik a PC-nk monitorán. Az Instant Mission generátor segítségével valószínűleg a küldetéseink igen változatosak lesznek, remélhetőleg sosem kapjuk ugyanabban a sorrendben őket. A különböző típusú gépek persze megkönnyítik majd a program számára a változatosság megteremtését. A szokásos "Mission Recorder" segítségével visszajátszhatjuk küldetésünket és tanulhatunk hibáinkból, vagy gyönyörködhetünk a brilliáns megoldásban. Az év első felében megjelenő játék már mondanom sem kell, hogy 486-ost igényel.



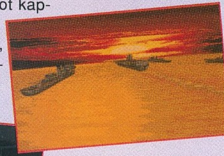
SYSTEM SHOCK

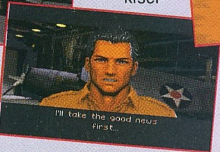
A science-fiction környezet mindig is kedvelt tárházát jelenti a számítógépes játékok készítőinek. Nos a legújabb alkotás, a System Shock is ilyen környezetben játszódik. A 10 lélegzetelállítóan gyönyörű pályán kell végigküzdenünk magunkat. A pályák kinézetéről itt is a teljes képernyős texture mapping gondoskodik, így valószínűleg itt sem fogunk csalódni. Ami újdonságot fog jelenteni a játékban az az lesz, hogy az irányított karakter igen szabadon mozoghat a pályákon, de mindezt úgy, hogy eddig ismeretlen tevékenységeket is végrehajthatunk vele. Nem okoz többé gondot az ugrás, a létra mászás, vagy éppen a rakéta meghajtású repülés. A látványt tovább fogják fokozni a játékban bevezetett újfajta világítási, árnyékolási és tükröződési funkciók. A System Shock egy újfajta biológiai fejlesztői rendszer, mely kiszabadul az emberi irányítás alól. Ennek következményei nem éppen rózsás helyzetet eredményeznek a Citadel űrbázison, ahol ettől fogva mutánsok és veszélyesebbnél veszélyesebb teremtmények bukkannak elő minden sarok mögül. A cyberpunk storyba itt kapcsolódunk be, ugyanis a mindenért felelős SHODAN számítógéprendszer hatalmi törekvéseit kell megállítanunk, mielőtt még a mutáns hordák elözönlik az univerzumot. A cyberspace-be belépve kell harcolnunk az ellenünk küldött válogatott fegyverekkel rendelkező ellenségekkel. Néha bizony csak a szellemi kapacitásunkkal tudjuk kivédeni a csapásokat. A továbbfejlesztett Ultima Underworld típusú grafika reméltehetőleg nagyszerű szórakozást fog nyújtani az első felében, de csak a 486 tulajoknak.

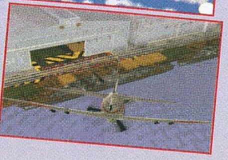


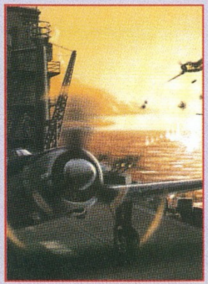
PACIFIC STRIKE

Nemsokára a boltok polcain lesz a Pacific Strike, mely segítségével a második világháború Csendes-óceáni hadszínterén repkedhetünk egy kicsit. Gyakorlatilag a játékban ott lehetünk a térség összes nagy csatájában, elősegíthetjük a győzelmet, vagy éppen elháríthatjuk a japán támadást Pearl Harbour-nál, Midway-nél, vagy éppen a Solomon szigeteknél. A játékban több gépet is kipróbálhatunk, repülhetünk a következő masinákkal: Wildcat, Hellcat, Corsair, Devastator, Dauntless és Helldriver. A gépek ily impozáns felsorolása persze már előrevetíti azt, hogy mindenféle típusú feladatot kaphatunk a story alatt, így bombázhatunk, kísérhetünk, vagy akár egy vadászgép pilótájaként irthatjuk az égen előforduló japán gépeket is. Ha már itt tartunk, egyébiránt a japán légi armada is a valóságnak megfelelő lesz, így itt is legalább 4-5 japán géptípussal találkozhatunk. A 37 küldetés alatt igencsak kikupálódhatunk a megfelelő stratégiából és az egyéb ismeretekből, legalábbis ha nem pottyanunk addig a vízbe. A játék technikai megvalósítása a kor szelleméhez hű lesz, a szokásos átvezető animációk és a játék finoman kidolgozott vektorgrafikája megfelelőnek ígérkezik. Saját küldetéseket és akciókat is végrehajthatunk a játékban, sőt ha beszerezzük hozzá a megjelenő Speech Accessory Pack-ot, akkor a rádiózás is élménységszámba megy. Sajnos itt is azzal kell búcsúznom, hogy minimum 486-ost igényel a játék, úgy látszik lecserélték kint az összes gépet.









Bear™

MICROCOSM

Az idő igen gyorsan halad Tiron Krosby számára, ki a Cybertech Inc. vezetője. A testébe az egyedüli konkurensnek számító Axiom monopólium bejuttatott egy Grey M-nek nevezett szondát, mely a vezető elpusztítására törekszik. A szonda minden egyes szívdobbanással közelebb kerül az agyhoz, ahol kifejtheti pusztító hatását. Ha eléri a célját, akkor Tiron Krosby többé nem lesz képes vezetni cégét, így egy aljas lépés segítségével az Axiom kerül az élre. Szerencsére a Cybertech Inc. vezető tudósai és orvosai kitaláltak egy nagyszerű megoldást a veszélyes problémára. A már készen lévő miniatürizálási eljárást használva, egy kis gyilkoló gépezetet tudnak bejuttatni a veszélyben lévő vezető szervezetébe. Nekünk, akik természetesen kalandozni fogunk a szervezetben, az lesz a végső célunk, hogy elpusztítsuk a betolakodót, és ezáltal megmentjük cégünk vezetőjét. Természetesen mint azt később látni fogjuk, utunk elég hosszú lesz míg találkoznunk a betolakodóval, addig is rengeteg "természetes" ellenségünk akad, melyeket a riadóztatott szervezet állít ki ellenünk.

Lássuk milyen újdonságokkal is kecsegtet minket az új PC CD-ROM-os csoda:

- több mint 500 Mbyte játék, grafika és zene
- teljesen foto-realisztikus tárgyak, teljes mozgóképes animációk, grafikai munkaállomásokon tervezett animációk és állóképek
- gyors és változatos játékmenet, az interaktivitás nagy szerepe a játékban
- a Psygnosis által kifejlesztett Fractal Engine Technology tm technika, mely segítségével szimpla CD-ROM-on is élvezhető a játék, mindenfajta sebességromlás nélkül
- Rick Wakeman által szolgáltatott zene, mely segítségével a Microcosm nem csak a szemekre, hanem a fülekre is hat.

Gondolom már mindenki kitalálta, eddig nem a saját véleményemet írtam le a játékról, hanem a dobozon található, kissé nagyképű beharangozó szöveget. Ha nekem kellett volna véleményt írnom a doboz hátuljára, az valahogy így hangzott volna:

Kedves vásárló! Egy rendkívül unalmas játékot ajánlunk önnek, ámbár ha van annyi pénze, hogy kifizessen x+1 fontot egy remekül bedigitalizált, megtervezett 6 perces intróért és egy iszonyú lövöldözős játékért, akkor nosza, egymásra találtunk. Nem fog csalódni a remek játékmenet során, mikor is a szebbnél szebb pamacsok és karikák (melyek természetesen a szervezet véráramában kóricáló alkotóelemeket szimbolizálják) között kell foto-realisztikus kalickájával szlalomoznia és lövöldöznie. Garantáljuk önnek, hogy nem fog csalódni a játék animációiban, sikerült annyira lesötétítenünk őket, hogy az már a láthatóság határát súrolja, azonban így már nem látszanak a hibák és pontatlanságok, ergo fantasztikus az animáció. Az interaktivitást a tökélyre fejlesztettük, több mint 5 gombot nyomkodhatunk a játékban (úgymint 4 kurzor + fire). A nagy munkaállomásokon készített grafikák és animációk meghozták a maguk gyümölcsét, már ami a beruházási költségeket illeti. Igaz, hogy akár Amigán, vagy akár PC-n is tudtunk volna ilyesmit csinálni, de hát az ugyebár snassz lett volna. A gyors és változatos játékmenet kiválóan érvényesül a játékban, ugyanis olyan hamar megunjuk, hogy az csúcsnak számít még a lövöldözős játékok soraiban is. Az általunk kifejlesztett Fractal Engine Technology tm rendkívül élvezetessé teszi a játékot szimpla sebességű CD-ROM-os gépeken is, ámbátor néha rángat a 486DX2, de hát ugye emberek vagyunk mindnyájan. Beszereztünk egy rock-legendát, hogy nagyszerű zenéket szolgáltasson a nagyérdeműnek, de nem tudott nagyon sok zenét írni, mert sürgősen vissza kellett vinnünk a hermetikus vitrinbe, mivel elkezdtek potyogni a végtagjai. Egyébként is emberek, ki a fenét érdekel Tiron Krosby sorsa! Érjen oda végre az a szonda, vagy micsoda a gógyijához, aztán menjünk haza mert megfőtt már az ebéd...

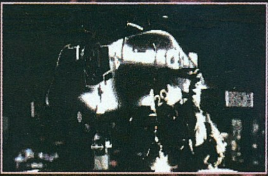
Szerencsére nem engem kértek fel a játék szövegeinek kitalálására, lehet, hogy akkor meg sem jelent volna a játék. Egyébként néhányszor azért túloztam, mivel nagyon gonosz akartam lenni, de hát ez már csak így van. Egyébként nem olyan vészes a játék, sokkal rosszabbakat is láttam már. Ami nagyon megkeserítette a szám ízét az az volt, hogy ennyi tervező és kivitelező munka után tényleg nem egy sima, ráadásul különösebben motiváló lövöldözős játékot várt volna az ember. Hát ez van, rajtam biztos nem lesznek nagy bevételei a cégnek. A sírásrívás után íme néhány info a játékról, csak azért, hogy ne legyen olyan szigorú a ledorgálás.

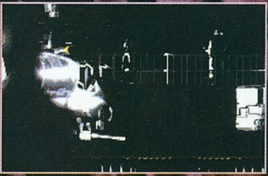
A játékban a következő pályákat találhatjuk:

- The Cephalic Vein
Az emberi test több ezer kilométeres érhálózata kitűnő alkalmat nyújt arra, hogy egy kis kalandozást tegyünk benne. A pálya a leggyengébb játékosoknak sem okozhat nehézséget, csak a szív hajtotta alkotóelemeket kell elkerülnünk, vagy megsemmisítenünk. Nagyobb ellenségekkel is találkozhatunk a pályán, ezek már egy kicsit kellemetlenebbek. Vigyázzunk arra, hogy be ne szoruljunk egy érszűkületbe.

- The Femur Bone
A csontok is elég terjedelmesek, így megérnek egy misét, gondolták a programozók. No, nem kell megijednünk, nem a csontok anyagában kell haladnunk, hanem a csontok felületén, az íveit követve. Ellenségeink itt már egy kicsit megszaporodnak, kisebb-nagyobb nehézségeink támadhatnak az utazás közben.

- Vena Cava
Ezen a pályán a test középső szakaszán "hajózva" kell elkerülnünk a veszélyeket. Itt már a fejlettebb Hunter Killer egységet használjuk,





ez valamennyire megkönnyíti helyzetünket. Kiegészítő feladatként itt már egy kapszulát is meg kell semmisítenünk. A gyors véráram mindenesetre nagyon nehézzé teszi ezt a pályát.

- **The Carotid Artery**

Ismét egy artériás utazás a már jól ismert Hunter Killer típusú hajóval. A pálya csak a környezetben és a 2 megsemmisítendő kapszulában különbözik az előzőtől.

- **The Brain**

Végre elérkeztünk küldetésünk végére. A végső szakaszban az űrruhához hasonló szerkezetben kell megkeresnünk és megsemmisítenünk a Grey M szondát. Itt már nem gyerekjáték átküzdenünk magunkat a pályán, a tervezők mindenfajta gonoszt felvonultatnak ellenünk. Ez persze érthető is, mert egyrészt a szervezet védekező rendszere teljes készültségben van ilyenkor, másrészt pedig a gárdát már nagyon várta az ebéd, így gyorsan be kellett fejezniük a dolgot.

Szóba kerültek a pályákon a különböző típusú hajók, lássuk mit is tudnak a kicsikék:

- **Spook Series 4 Submersible**

160 tonna összsúlyú kis apróság, melyet 2049-ig használtak. 2 lézerágyú a fegyverzete.

- **Hunter Killer RS-18**

148 tonna vízkiszorítású rakétákkal is felszerelhető tengeralattjáró. Fegyverzete 3 db 16 inpulzusos lézerágyú.

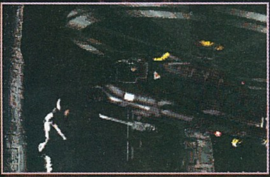
- **S2-21 Pressure Suit**

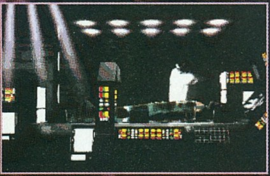
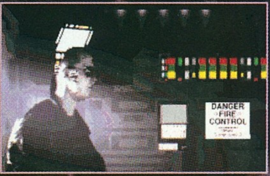
Önálló meghajtással rendelkező tenger alatt használatos ruha, mely nagy mélységekben is megóvja kezelőjét a viszontagságoktól. Egy 3 impulzusos lézer áll a rendelkezésünkre a ruhában.

Fegyvertárunkon különböző tuningolásokat vezethetünk be, az ízlésünknek megfelelően. Kettős lövésekre, különböző sebességnövelő eszközöket és bombákat vehetünk fel a pályák során.

Remélem nem kedvtelenítettem el túlságosan a játékot már nagyon váró közönséget, de sajnos az igazság valahol ott bujkál a soraim között, és ha valaki megtekinti a legújabb Psygnosis alkotást, akkor valószínűleg egyetért malyd velem.

Mr Bubo



Sins of the Fathers

3. rész

Nemrégiben a Voodoo gyűlésen történteknél hagytam abba történetem mesélését. A tisztásra, ahol a találkozó volt, egy csepp fény sem jutott be a fák lombjain keresztül, még a teljes formájában tündöklő holdat sem lehetett megpillantani. Az egyetlen fényforrás egy tűzrakás volt, mely félelmetes árnyakat rajzolt a fák törzsére. De nem is ez volt a legrosszabb az egészben. Valami megmagyarázhatatlan szorongás fogott el, mikor kiléptem az árnyak közül a tűz fényébe. Nemhogy világosabb lett volna, de mintha összesűrűsödött volna a sötétség köröttem. Nem tudtam mozdulni sem, csak néztem megigézve, amint a szekta tagjai lassan összegyűlnek és kezdetét veszi a rituálé.

A dobok tompa kongására mindenki lassú, de egyre gyorsuló mozdulatokat végzett. Köröttem emberi testek vonaglottak, sikolyok, állatias kiáltások hangzottak fel. Egyedül én voltam képtelen megmozdulni, még akkor sem tettem semmit, mikor Dr John valami különös port fújt az arcomba. Túl késő volt már ahhoz, hogy visszatartsam a lélegzetem, így csak remélni tudtam, hogy nem valami méregről van szó. Aztán már ez sem érdekelt.

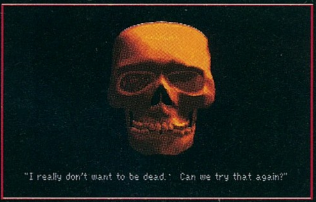
Egyre tompábban fogott az agyam, a külső zajok egyetlen dübörgő robajjá álltak össze, melyből csak a dobok ütemes robaja tűnt ki hipnotizáló monotonitással. Képek jelen-tek meg előttem. Képek az álmaimból. Aztán az öntudatlanságban úszva lassan megindultam a főpapnő felé, aki nyakában Damballah-val, a kígyóisten egyik szolgájával, a kezében pedig az áldozótőrrel táncolta vad, sötét erőket idéző rituális táncát. Kinyújtottam a kezem, és leemeltem a fejéről a leopárdmaszkot. Egyetlen pillanat alatt kitisztult a fejem, hiszen előttem többé nem a főpapnő titokzatos, ismeretlen személye állt, hanem egy nő, akivel bár csak nemrég ismerkedtem meg, mégis rögtön beleszerettem. Igen, Malia Gedde volt az!

Amint lekerült a fejéről a maszk, róla is lefoszlott a vak őrjöngés fátyla, de tekintetébe azonnal gyilkos, őrült fény költözött, amint felismert engem. "Tudhattam volna, hogy te vagy az! Most már érzem a véredben Őt! Azt hiszed megváltoztathatod a sorsot?! Pusztulnod kell!" Azzal rám támadt. Persze én sem vártam meg, hogy a lángpengéjű kés lesújtson, megfordultam és futottam, amíg csak el nem hagyott az erőm, aztán elterültem a földön és már csak egy kéz érintését éreztem, majd elájultam.

A lakásomban tértem magamhoz, ahol Grace próbált belém életet verni. Ő volt az, aki kimentett a Voodoosok közül. Elmondása szerint tudta, hogy oda fogok menni, így követett az erdőbe, majd mikor látta, hogy összeesek, hazahozott. Azt mondta, szedjem össze magam egy kicsit, aztán hívjam föl nagybátyámat, Rittert, majd kivonult a boltba könyvet árusítani. Ez igen! Engem itt majdnem feláldoznak, ő egy egész sereg bevadult fanatikus közül menekít ki engem, aztán pedig mintha mi sem történt volna, kivonul, hogy a mindennapos apróságokkal foglalkozzon. Néha elgondolkodom, vajon a nők is az emberi fajhoz tartoznak-e...

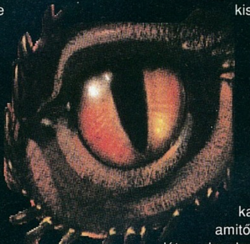
Azért a tanácsát megfogadtam és tárcsáztam Ritter számát. A történtek rövid felvázolása után pár kérdést tettem föl, majd az így kapott válaszokat saját tapasztalataimmal kiegészítve egy különös történet állt össze. Mint kiderült, Ritter a Shattenjågerek, az Árnyvadászok sorába tartozik. Családja már hosszú idők óta örökíti apáról fiúra a boszorkányüldözés hagyományát. Sokáig egy nagyhatalmú amulett segítségével küzdötték le a szentségtelen lényeket, mígnem egy Tetelo nevű nősténydémonná lett lány elragadta azt akkori birtokosától, Guntertől. Ezt a talizmánt feltétlen vissza kell szerezni, hogy megállíthassuk a gonoszt.

Sajnos Ritter csak annyit tudott, hogy valahol Afrikában kell keresni, a segítségemmel azonban nagyjából be tudtuk határolni a területet. Ennek Ritter sürgősen utána akart nézni a könytárában, így elbúcsúztunk.



Ekkor jutottak eszembe a feliratok a temető falán. Attól tartva, hogy esetleg máris a halálos ítéletemet olvashatom rajta, gyorsan odasiettem, de még mindig csak az általam felírt üzenetet találtam ott. Kicsit megnyugodva indultam el a sírkövek között egy kis sétára, mikor megpillantottam, hogy a Gedde család kriptája nyitva áll. Mikor az ajtó elé értem, csörömpölést hallottam odabentről. Beléptem.

Odabent tökéletes sötétség fogadott, de nem is lenne Tom Hutchinson a nevem, ha nem lett volna nálam zseblámpa. A technika eme csodálatos remekével aztán gyorsan végigpásztáztam a szobán, de csak a sírokat találtam. Valahonnét pedig jönnie kellett a hangnak. Elkezdtem kihuzigálni a rekeszeket. Mondhatom, volt már jobb dolgom is, mint évszázados hullákban gyönyörködni, micsoda megkönnyebbülést jelentett, mikor a középsőben egy friss halottat találtam. De hiszen ez Mosley! Úgy látszik belefáradt egy kissé az élet gyötrelmeibe, mivel kissé túl békésen alukált. Épp megvizsgáltam volna, hogy tudok-e még rajta segíteni, mikor elejtettem a lámpát. Megpróbáltam fölvenni, de ekkor egy jókora ütést kaptam a tarkómra, amitől aztán ha nem is jobb létre, de elszenderültem. Mire fölkeltem, régi jó barátom hullájának csak hűlt helyét, és a pénztárcáját találtam. Khm, arra azért még szükségem lehet.



Hazatérve a titkárnőm azzal fogadott, hogy Ritter mindenképpen beszélni akart velem, de sürgősen el kellett utaznia, így aztán szivacs, vagy mi. Ebből tisztán megértettem, hogy tulajdonképpen én most Nemetiába akarok utazni. Föl is hívtam a telefonkönyv lapon szereplő utazási irodát, és rendeltem egy jegyet Mosley névre. Na, vajon mivel fizettem?

Az utazás eseménytelenül telt, pár óra múlva már a nagybátyám kis harmincszobás vityillója előtt ácsorogtam. Egy perc sem telt bele, máris ajtót nyitott nekem egy egész kellemes kinézetű kis szőke copfos hegyileány, és kedvesen beinvitált. Sajnos nem sok mindenben tudott segíteni nekem, így aztán inkább a terep átkutatása mellett döntöttem. Először is lenyúltam a Shattenjägerek tradicionális kését, majd bevágtattam egy különös terembe. Valami vallási szoba lehetett, mivel a falon szertartásra utaló képek lógtak, középen meg egy oltár helyezkedett el. Meg is kérdeztem róla házvezetőnőmet, hogy e' má' ugyan mijaszösz, mire elmondta, hogy há' itten biza a Shattenjägerek szoktak imádkozni. Woy, ez még hasznos lehet. Úgy döntöttem, megpróbálom végigjátszani a képsorokat.

Felrobogtam a hálószobába, ahol az első képnek megfelelően megmostam a kezem az ablakban lévő hóban. Aztán az olló segítségével megnyirbáltam egy kissé a hajam. (Senkinek nem kívánom ezt a tortúrát. Félelmetesen rossz érzés volt. Azóta ha fodrászt látok, rögtön pánik fog el.) Oszt fölkaptam a tekercset a falifülkéből, és a mosdótálat, majd a folyosóról a só felvételével az oltárhoz siettem. Ráhelyeztem a tálat, és mint az egyik kép mutatta, kissé megnyiszáltam a csuklómat. Nem sok hiányzott hozzá, hogy átvágjam az artériámat, de aztán nagy káromkodások közepette, néhány cseppet csöppentettem a rögtönzött kupába. Egy kis só kellett még, majd némi alázatoskodás, ahogy letérdeltem az oltár elé, végül pedig felolvastam a tekercsen lévő sorokat. Ekkor éreztem, hogy valami történik. Egyszer csak valami furcsa hangot hallottam, és berobbant a házvezetőnő. Miután elnézést kért, hogy épp most porszívózott errefelé, csalódottan vonultam vissza a hálóba, hogy kipihenjem magam.

Már említettem párszor, hogy esténként rémálmaim szoktak lenni. Ez alkalommal ez sokkal furcsább volt. Egy sárkányt láttam és magamat, amint épp belépek az Árnyvadászok szektájába. Mikor felébredtem, valami különös erőt éreztem magamban, és egy kulcsot találtam az ágy lábánál.

A kulcs tökéletesen illeszkedett a díszes ajtóba a szoba túloldalán, ami Ritter dolgozószobája volt. Odabent rengeteg könyvet találtam. Átfutottam a sorokat, míg egy a Beninről szóló könyvhöz nem értem. Beleolvasva sok érdekesség után egy másik könyvre történő hivatkozást találtam. Előkerestem azt is, és így tovább, míg végül meg nem találtam azt, amely nagy valószínűséggel a nősténydémon Tetelo sírhelyéről szólt. Csakhogy végre megvan ez is. A könyvvel a házvezetőnőhöz siettem, és megkértem, rendeljen nekem egy repjegyet Afrikánaánba.

Megérkezve egy vezetőt fogadtam, aki elvitt a "Kerék-a-kerékbenhez". Ez meg egy érdekes hely volt. Körbejárva benne rengeteg múmián túl egy kígyó alakú botot, és pár kígyómintás lemezt találtam. Szépen begyűjtöttem őket, majd rövid vizsgálódás után megállapítottam, hogy nincs köztük két egyforma, és sorba állítva őket egyesével nő a kígyók száma. Két ilyen táblácskát nem tudtam felvenni. Ezeket véve alapul, növekvő sorban bepakoltam a táblákat a helyükre, majd a hármas számúhoz mentem. Fogtam a kígyópálcát és becsúsztattam a helyére.

Valami történt. Egy földrengésszerű rázkódás után egyszer csak mozgást pillantottam meg a szemem sarkából. Hátrapördültem és azt láttam, hogy az oszladozó testű múmia, ami eddig békésen feküdt a földön, most feláll és felém indul. Semmi kétségem nem volt a célját illetően, úgyhogy gyorsan elrohantam északra a járatban. Itt is egy múmia várt rám, de a falitáblához lépve kicseleztem, és tovább siettem, azonban a következő szobában csapdába kerültem. Minden irányból élőholtak vettek körül. Nem volt más választásom, elkaptam egy a plafonról lelógó liánt és átlendültem a következő helyszínre. És ekkor találkoztam vele.

Mintha a semmiből jött volna, egyszer csak megjelent előttem nagybátyám, Ritter és egy fáklyával a múmiákra támadt. "Gabriel fiam! igyekezz, valahogy be kell zárnunk az ajtót. Az élőholtak csak addig képesek mozogni, míg az nyitva van." Fogtam a botom, és a rejtekajtó mögé rohantam vele. Mikor a lyukba illesztettem a kígyópálcát, a kapu hangos morajlással megindult lefelé, úgyhogy Ritter csak az utolsó pillanatban volt képes átvetődni alatta, de végül is bejutottunk a Belső Körbe.

Egy oltárt találtunk, melyet különös hieroglifák díszítettek. Mikor megpróbáltuk leemelni a fedőlapot, az nem mozdult. Észrevettem azonban, hogy a falra erősített vastag fémrudak pont beleillenek az oltár tetején lévő lyukakba, de azt még így sem tudtuk megmozdítani. Ritter elbeszélése alapján azonban kiderült, hogy a középen lévő mélyedésbe a régi időkben áldozati eszközként egy emberi szívet szoktak helyezni, valószínűleg ez lehetett a kulcs a zárhoz. Átmentem hát a szomszédos szobába, hátha egy századok óta oszlófélben lévő hulla szíve is megteszi, de mikor a Shattenjägerek kését a tetem mellébe mártottam, Ritter sikolyát hallottam meg. Ahogy csak bírtam, rohantam vissza az oltárhoz, melynek lábánál nagybátyám feküdt, a tetején pedig a még mindig dobogó szíve pumpálta teli vérrel a levegőt. Nem is igazán tudom, mi történt ezek után, mivel valami szürke köd telepedett az agyamra, csak arra emlékszem, hogy hihetetlen erőfeszítéssel leemeltem az oltár tetejét, és kivettem belőle az Árnyvadászok örökségét, az amulettet. Hogy hogyan jutottam el végül is a repülőtérre, és onnét haza a lakásomra, még mindig rejtély számomra.

Mikor azonban beléptem, furcsa kép fogadott. Sehol senki, a szék felborítva, az asztalon pedig egy levél. Elolvastam. Kiderült belőle, hogy Gracet elrabolták, és megértettem, ha valaha is viszont akarom látni, nekem kell őt megmentenem, akár az életem árán is. Ekkor lépett be az, akire a legkevésbé számítottam: halottnak hitt barátom, Mosley.

Kiderült, hogy egy félreértés áldozatai lettünk, mivel Mosley csak azért bújt el a kriptában, mivel azt hitte, a Voodoosok érkeznek. Mindketten bosszúsak voltunk. Én azért, mert Mosley leütött, ő meg azért, mert a nagy kapkodásban elvesztette a tárcáját. Öööőö... Hát akkor, tenni kéne valamit. A tervünk megbeszélése után átnyújtottam neki a nyomkövetőt, mondván, hogy ha megtalálom a Voodoo főtemplomot, ott lerakom a jeladót. Már nem volt más dolgom, mint eljutni a templomba.

A templomot nem csak a sötét tanokra gondolva mondtam, hanem szó szerint is, ugyanis mintha ott láttam volna az egyik gyóntatófülkében egy az Afrikában lévőkhöz hasonló lyukat a kígyóbothoz. Mikor megpróbáltam azt belehelyezni, egyszer csak a szoba megindult velem. Egy liftben utaztam.

És ekkor... ekkor... egy... HAAARGH!!!

(Különleges közlemény: sajnálattal kell közölnöm, hogy nagyra becsült írónk hirtelen rosszul lett, és kórházi kezelésre szorul, ezért a történet leírását sajnos nem tudja folytatni. Aki esetleg mégis meg akarja tudni a sztori befejezését, az a Sierra cég legújabb lemezei, illetve CD-lemezei között megtalálhatja az egész feldolgozást. - DLR)

LucasArts körkérdés

Exkluzív interjú

Hazánkban is nagy sikereket ért el a Rebel Assault c. CD-ROM-os játék. Most a LucasArtstól Vincent Lee nyilatkozik róla.

- Mesélje el a játékot. Mi a története, mit csinálhatunk benne stb.

- Lázadók oldalán pilótaként indulunk, ahol a gyakorlóküldetésekben kell bizonyítanunk. Az első pár szint bemutatja a karaktereket, felkészít a későbbi bevetésre a birodalmi katonák, páncélozott csapatszállítók, TIE vadászok, csillagrombolók ellen. A játék közben T16 Skyhoppert, hósiklót, X és A szárnyú gépeket vezethetünk kanyonokon, barlangokon keresztül, végül a Halálcsillagot kell felrobbantanunk.

- Milyen extra trükköket alkalmaznak a CD platformon?

- A Rebel Assault teljesen kihasználja a CD adta lehetőségeket. A játékot 3D grafikák és videodigitalizációk kísérik végig, amelyeket a Star Wars filmből használtunk fel. A játék lélegzetelállító látványát John Williams eredeti Star Wars zenéje kíséri, a hangeffekteket a Skywalker Sound adja, valamint a játék alatt profi színészek beszélnek. A CD extra tárolási kapacitása nélkül ezek megvalósíthatatlanok lettek volna.

- Mennyire figyelnek oda a játék készítésekor a hangulatra? A LucasFilm is befolyásolja a játék atmoszféráját?

- Mi mindig megpróbáljuk a Star Wars filmek hangulatát visszaidézni. Úgy érezzük a játékaink inkább "tisztelik" a filmet, mint lemásolják - úgy növeljük a Star Wars univerzumát, hogy a játékos a szellemi végtermékkel is elégedett legyen. A Rebel Assaulthoz a filmrészleteket és a zenét egy az egyben átvettük, és beépítettük a játékba. Nagyon odafigyeltünk a kameramozgásokra, ezek is szerencsére jól sikerültek, hála a modern 3D programoknak.

- Hány ember fejlesztette a játékot, és mennyi ideig tartott?

- Attól függően, hogy hol jártunk a fejlesztésben, négy és tíz ember között volt a csapat létszáma. Másfél évig készült a játék.

- Hogy indult el a fejlesztés?

- Már régebbóta terveztük egy olyan játék elkészítését, ami a Star Wars univerzumban játszódik, és az X-Wingben látott űrcsatákon túl bolygófelszínen is harcolhatunk. Rögtön csináltam egy-két 3D-s tesztet, amelynek kielégítőek voltak az eredményei - így keletkezett a Rebel Assault.

- Melyik a kedvenc része a játékban?

- Ha egy kedvenc szintet kellene választanom, akkor az a rész lenne, amikor egy asztreoidamezőben kell TIE vadászokat lőni.

- Tervezik- e a játék folytatását?

- A kiadásra tervezett játékaink között még nem szerepel folytatás, de a játékban felhasznált technikákra még biztos építünk a jövőben. A következő játékunk a Tie-Fighter lesz.

Lawrence Holland, a játék egyik tervezője így nyilatkozik:

- Tulajdonképpen az X-Wing folytatásának is felfoghatjuk, de a Star Wars történetében először a játékos a "másik" oldalról szemlélheti és irányíthatja az eseményeket. Mint a Birodalom Harcászati Főiskolájáról frissen érkezett pilótának egy cél lebeg a szeme előtt, ahogy azt Palpatine uralkodó mondta: "Állítsuk vissza a törvényt és a rendet a birodalomban!"

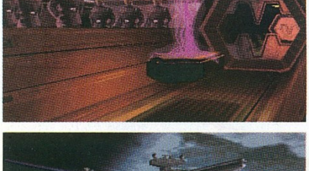
- Miben különbözik az X-Wingtől?

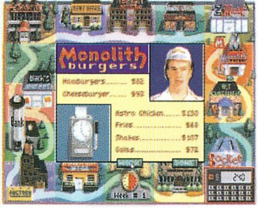
- A játékosoknak nem kell majd lineáris küldetéseket végigjátszaniuk, és a csatákba is jobban lehet majd stratégiázni. A játékosok kérdéseket tehetnek fel a parancsnokuknak, akik lehet, hogy jó tanácsokat tudnak adni az egyes küldetések végrehajtását illetően. Három nehézségi szint között választhatunk, amit a kampányok előtt állíthatunk be. A 3D-s megjelenítésnél is változtattunk - a hajók nemcsak sima polygonokból állnak, hanem gourdard-árnyékolási technikával "lekerekítjük" az űrhajók széleit.

- Milyen géptípusokkal repülhetünk?

- Kezdetben csak TIE fighter, TIE bomber és interceptor áll rendelkezésünkre, valamint az Assault Gunboat. Később, ahogy a történet kibontakozik, és fény derül elhallgatott titkokra és valós indokokra, a játékos is fontosabbá válhat - így repülhet az Advanced TIE fighterral, amit Lord Vader maga tervezett. Ezen túl egy még fejlettebb TIE gépet is kipróbálhatunk majd, ami fejlettebb még az Advenced TIE gépnél is - ez már a felkelők legjobb gépeivel is vetekszik.

Masell



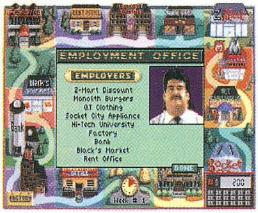


JONES *in the Fast Lane*

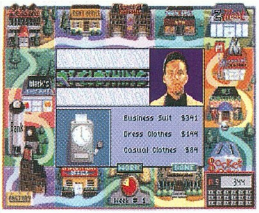
Az életben nehéz nagy karriert csinálni, új munkahelyet keresni, vagy egyszerűen csak felfelé haladni a ranglétrán. Egy program segítségével mindez könnyebb(?), szórakoztatóbb is lehet.

A maximum négy játékos által egymás, ill. a gép ellen játszható versenyben az életünket kell felépítenünk. Az élet (a program szerint) négy fő területből áll: karrier (előrelépés a betöltött állásokban), boldogság (luxust biztosító termékek vásárlása), képzettség (elvégzett iskolák stb.) és végül a pénz (készpénz, megtakarítások stb.).

Kezdetben állástalanok, képesítésnélküliek vagyunk és van 200 dollár a zsebünkben. A munkaerő-hivatalban állásért folyamodhatunk, de ne is reménykedjünk, hogy egyből igazgatók leszünk... Általában a gyárban vagy a Monolith gyorsétkeztető láncban kezdhetjük meg a munkát.



Minden körben étkeznünk kell, minden negyedik héten a Rent Office-ban ki kell fizetnünk a lakbért. Ha túl sok készpénzt hordunk magunknál, akkor kifoszthatnak, mert a szomszédságunkban egy tolvaj lakik. A munkával gyakorlatot szerezve újabb beosztásért folyamodhatunk a munkaerő-hivatalban.

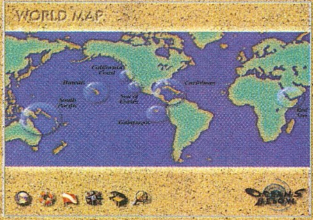


Jones, a gép által vezérelt játékos figyelése sok hasznos ötletet biztosít, melyet a legközelebb már mi is bevethetünk ellene (pl. az étkezdében dolgozva nem vesztünk időt akkor, amikor enni megyünk...)

A Sierra játéka nem teljesen új, de nagyszerű szórakozást kínál az ilyen jellegű játékok kedvelőinek.

(JOCO)

OCEANS BELOW



Szerettél volna a tengerben lemerülni? Nem volt még rá alkalmad? Most lehetőséged nyílik rá - igaz csak egy SVGA felbontású CD-ROM-os program segítségével.

A világtérkép segítségével választhatunk a lehetséges helyszínek között - lemerülhetünk a karib-tengeri szigeteknél, Óceánia szigetvilágában, Kalifornia partjainál, a Vörös-tengeren, a Hawaii szigeteknél esetleg a Galápagos szigeteknél. Egy-egy ilyen területen belül több különböző merülési pont közül választhatunk. Minden helyszínen video-részlettel ismerkedhetünk környékkel.

Ha nem ismernéd a felszerelését, akkor sincs semmi probléma részletes információt kaphatsz a szokásos búvárfelszerelésekről. Most már nincs akadálya a merülésnek.

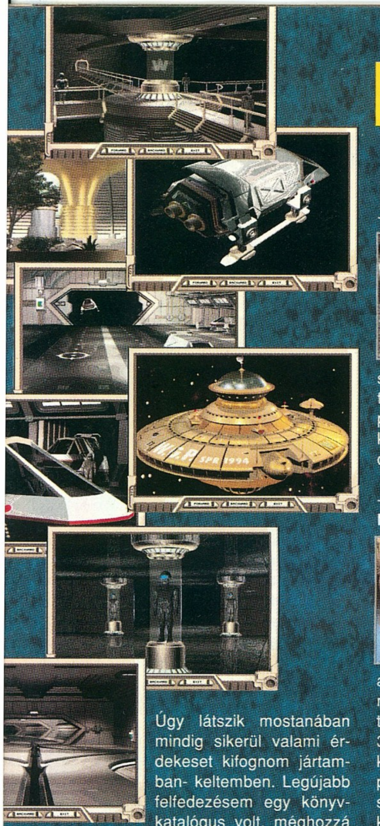
Megérkeztünk. A tenger gazdag élővilága vesz körül. Az egér segítségével választhatunk az élőlények közül. A kiválasztottról hosszabb-rövidebb videót tekinthetünk meg egy búvárszemüvegen keresztül, összesen több mint 200-t.

Ha ez nem lenne elég ösztönző, akkor elsüllyedt kincseket is kereshetünk a tenger mélyén. A helyszíneken összesen 68 kincset rejtettek el, melyek megtalálása nem túl könnyű feladat.

A (fél)oldal betelt. Búcsúzzunk mi is a programtól azzal, amit a szerzői írtak: ennél közelebb nem kerülhetsz a búvárkodáshoz anélkül, hogy vizes ne lennél...

(JOCO)

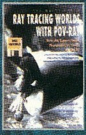
KÖNYVPIACI KÖRSÉTA



Úgy látszik mostanában mindig sikerül valami érdekeset kifognom jártamban- keltemben. Legújabb felfedezésem egy könyvkatalógus volt, méghozzá a Waite Group Press 1994 tavaszi katalógusa, mely természetesen számítógépes kiadványokkal foglakozik. A kiadvány igen érdekes könyvekről tesz említést, mint majd azt később látni is fogjuk. Ami nagyon meglepő volt, az az, hogy a katalógus elején egy CD bújik meg diszkréten, mely mint kiderül, a katalógus anyagát tartalmazza egy kicsit más megközelítésben. A nevében jelzett interaktív katalógus valóban valami hasonlót nyújt nekünk. A nagyon szépen kidolgozott SVGA felbontásban üzemelő program egy űrállomáson "játszódik", ahol a különböző termekben tekinthetjük meg a kiadó újdonságait, sőt kitűnő információkat is kapunk a könyvekről. A közölt képek úgy hiszem minden további szócséplést pótolnak.

Néhány könyvet azonban érdemes egy kicsit nagyító alá venni annál is inkább, mert igen népszerű témákkal foglalkoznak olyan szinten, amit a magyar számítástechnikai könyvkiadásban nagyon ritkán találunk meg.

- Ray Tracing Worlds with PovRay

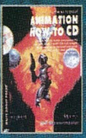


A lemezmelléklettel ellátott könyv a komoly PC-s ray-tracing programok egyik jeles képviselőjével, a PovRay 2.0-val és a Moray 2.0 modelerrel foglalkozik. A könyv bemutatja, hogy hogyan lehet az egyszerű gömbtől kezdve eljutni a komoly, fotorealisztikus alkotásokig. Rengeteg tippet és ötletet közöl, melyből nemcsak a kezdő ray-tracing-esek meríthetnek tudást.

- VR BASIC The Virtual Reality World Maker

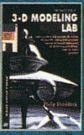
A cím igen meglepő, és valóban egy nem mindennapi alkotással találkozhatunk e könyv és szoftver keretein belül. A VR BASIC segítségével kiépíthetjük a saját virtuális valóságunkat, mely ugyan nem terjed tovább a számítógép monitoránál, azonban a csomagban található 3D-s szemüveg segítségével kicsit többet kapunk mint egy 2D-s megjelenítésnél. A program több mint 20.000 polygon/sec sebességgel képes a kitalált objektumokat mozgatni, így nem mondható lassúnak. Természetesen rengeteg előre definiált alakzatot is kapunk a program mellé.

- Animation How-To CD



A CD-vel támogatott kiadvány az animációkat akár hobbiból, akár hivatásból készítő nagyközönségnek szól. Segítségével betekintést nyerhetünk az animáció készítésének műhelytitkaiba, példákat láthatunk a helyes textúra kezelésre és még rengeteg egyéb másra is. A CD-n található 400 MByte-nyi animáció már önmagában is egy rendkívül attraktív dolog.

- 3-D Modeling Lab

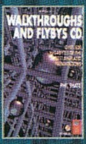


Az Impulse cég Imagine nevű programja most már a PC-s olvasók előtt sem ismeretlen, így különösen érdekes lehet a kiadvány, mely témája a 3D-s tervezés, megvalósítás és animációkészítés körül forog. A 450 oldalas kiadványhoz értelemszerűen mellékelik a Imagine-t is.

- Fractal Creations Second Editon

A fraktálok mindig is szemet gyönyörködtető színfoltjai voltak a számítógépes alkotásoknak. Nos, ez a kiadvány bővelkedik szépségekben, ugyanis a mellékelt CD-n 1800 fraktálos képet találunk, a lemezen pedig több fraktálokat generáló programot is. Határozottan érdekes kiadvány a csavarodó vonalak szerelmeseinek.

- Walkthroughs and Flybys CD



A kiadvány egy 150 oldalas könyv, melyhez mellékeltek egy CD-t, amin 500 MByte-nyi kiváló minőségű animációt találhatunk, természetesen zenével és hangeffektusokkal kiegészítve.

- Flights of Fantasy

Nagyon sok programozó alkot játékprogramot kedvtelésből, vagy hivatásból. Nos, ez a kiadvány a Borland C++-t ismerőknek nyújt egy nagyszerű lehetőséget arra, hogy kiterjesszék tudásukat. Az 560 oldalas könyv és a mellékelt lemez segítségével egészében megírhatunk egy komplett repülőgép szimulátort, feltéve ha van elég energiánk rá.

- Falcon 3 The Complete Handbook

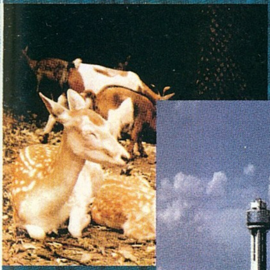
Sok bőrt le lehet nyúzni egy programról, de úgy érzem, ez a könyv még nyújthat újdonságot a téma kedvelőinek a maga csekély 652 oldalas méretével és a két direkt a Falcon 3-hoz készült utility-ével, hogy már a közölt 30 új misszióról ne is beszéljünk.

"Könyvpiaci" sétánk ezzel véget ért, az oldal aljának közeledte miatt, azonban a felsorolt kiadványokkal és más egyebekkel kapcsolatban mindenki nyugodtan keresse fel a Szűcs Software-t, ahol kimerítő tájékoztatást kaphat a külföldi szakkönyvek alakulásával kapcsolatban.

Bear™

KÉPEK CD-N

A CD technika mind nagyobb területen való elterjedésével és avval összhangban, hogy manapság a komoly kiépítésű PC-t vásárlók már automatikusan rakják is be kosárkájukba a dupla sebességű, többé-kevésbé neves cégtől származó CD-ROM olvasót, egyre több területet hódít meg a CD-ROM. Nos, a DTP és a képfeldolgozás területe is egy olyan pont, ahol bizony van keresnivalója az új technikának. Gondoljunk csak bele, hogy egy tájképeket, vagy bármilyen az élet különböző területéről származó képeket használó felhasználó, hogyan is jut hozzá a kívánt képanyaghoz...? Legtöbbször a scanner használata a járható út, azonban itt több probléma is felmerül. Egyrészt hosszas böngészésnek kell megelőznie a scannelési folyamatot, ugyanis nem hiszem, hogy csak rendkívüli emlékezőtehetséggel megáldott emberek dolgoznak ilyen területeken. A másik probléma a képanyagok minősége és az igényelt hardver kiépítettség, amivel nem biztos, hogy mindenki rendelkezik. A megoldás, legalábbis egyfajta megoldása a dolgoknak az, ha beszerzünk CD-ROM meghajtónk számára némi eleséget jelentő képeket tartalmazó CD-ket. A most ismertetésre kerülő 3 CD is ilyen apropóból látogatta meg szerkesztőségünket, és mondhatni nem csalódtunk bennük.



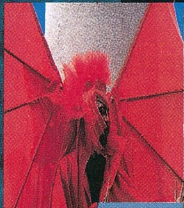
Mindhárom korong a Tewi kiadó sorozatában jelent meg, a GURU olvasói már találkozhattak a cég 2 CD-jével, mely DOS-os, illetve Windows-os játékokat tartalmazott. A legelső CD egyszerűen csak a Bitmap-Grafiken nevet viseli. A CD-n 250 db foto minőségű 24 bites képet találhatunk az élet minden területéről. Lássunk néhányat a témakörökből:
autók, sport, állatok, technika, vizek, szürrealizmus, természet, városok stb.

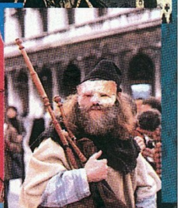
A CD képeinek felbontása jócskán az 1000×1000 pixelnyi érték fölött van, így nem is csoda ha találkozhatunk 11 MByte-os kép gigászokkal is. A témák sokrétűsége, valamint a kiváló minőség igencsak használhatóvá teszi a BMP grafikákat.

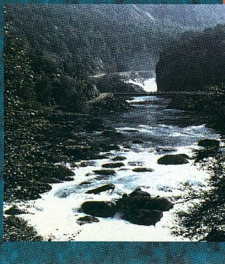
A második és harmadik CD egy kicsit eltér az előzőtől. Mindkét CD két formátumban tartalmazza az összes képet. Az első formátum a már jól megszokott 24 bites képek, melyeket itt TIFF formátumban találhatunk meg. A második gyakorlatilag a lebutított változata az elsőnek, mert itt 256 színben és BMP formátumban találhatjuk meg a dolgokat. Ez nem jelent egyébként nagy bajt általában, ugyanis a képek nagy mérete (1100×1400 pixel 200 dpi) miatt sok esetben tényleg csak a 256 színű verzió használható. A CD-k közül az első kizárólag tájképeket tartalmaz, míg a második a velencei karnevál maszkjaiba enged bepillantani 150 kép erejéig. Mindkép CD képeinek minősége nagyszerű, a képek témája pedig annyira sokrétű (legalábbis a tájképeké), hogy tényleg kiválóan alkalmazható a már említett feladatokra. Egyébként mindhárom CD rendelkezik a megjelenítést elősegítő segédprogramok DOS-os és Windows-os változatával is, így nem lesz nehéz válogatnunk közülük.

A további szócséplés helyett inkább hagyok helyet a képeknek, akiket pedig megragadott a látvány, azok a Szűcs Software-nél további információkat kaphatnak az ilyen és hasonló CD-kel kapcsolatban.

Bear™







Commodore Amiga 600	34990 Ft
Commodore Amiga 1200	52990 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	59990 Ft
Commodore Amiga CD³²	49990 Ft
Commodore Amiga 2000	39990 Ft
A600/1200-hoz 40 MB HD kábellel	21990 Ft
60 MB HD kábellel	24990 Ft
80 MB HD kábellel	28990 Ft
120 MB HD kábellel	36990 Ft
Commodore A4000/040-40MHz/6/0	?????? Ft
Commodore A4000/040-25MHz/6/0	309000 Ft
CommodoreA4000/030-25MHz/4/0	169000 Ft
+ 4 MByte RAM modul	27900 Ft
Commodore 1942 multisync monitor	59990 Ft
Commodore 1084s monitor	35990 Ft
Commodore 1085s monitor	35990 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator Amiga vásárláskor	4990 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set datasette-tel	14990 Ft 15990 Ft
C 1541 II floppy drive (C64 vásárláskor)	13990 Ft
Commodore datasette	2990 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	23990 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	15990 Ft
SEGA MegaCD II + 2 CD játék	51990 Ft
SEGA MegaCD II + Road Avenger	41990 Ft
SEGA Game Gear + Columns	12990 Ft
512 kB órás memóriabővítő	4990 Ft
1.0 MB órás chip bővítő A600-ba	7990 Ft
Ram nélküli órás fast bővítő A1200-ba	11990 Ft
1.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	16990 Ft
2.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	23990 Ft
4.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	37990 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	62990 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	19990 Ft
Mouse Pad	290 Ft

Noris MB 80 3.5" lemeztartó	490 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	490 Ft
Noris porvédő Amiga 600	990 Ft
Noris porvédő C-64 II	790 Ft
Noris Porvédő C-64 I-hez	150 Ft
Noris üveg 14" földelhető monitorfilter	1290 Ft
Soundblaster Pro-2 Deluxe hangkártya	15900 Ft
Soundblaster 16 ASP Deluxe	31900 Ft
Amiga Magazin friss számai (német)	490 Ft
Power Play friss számai (német)	490 Ft
Amiga - EuroScart kábel	1290 Ft
NoName 3.5" DSDD lemez	550 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	790 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	200 Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1390 Ft
BASF 5.25" DSHD lemez	790 Ft
Wonderline 5.25 DSHD lemez	490 Ft
Polaroid 3.5" DSDD lemez	690 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	450 Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez	1190 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/form)	690 Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	990 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	390 Ft
Action Replay MK VI Pro (C64) + könyv	5900 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	6500 Ft
Swifty Amiga/Atari mouse (3 gombos)	2500 Ft
Képdigitalizáló + RGB splitter	13900 Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	2500 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2500 Ft
Midi Amiga Interface	3500 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	17990 Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6990 Ft
Trackball Amigához	3500 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	24900 Ft
Sound Enhancer Amigához	3500 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	16990 Ft

3.5" Amiga slim külső drive	9990 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	2990 Ft
2.5" - 3.5" Hard disk kábel	2990 Ft
G.V.P A4000/040/40/4	259000 Ft
G.V.P. G-Lock genlock S-VHS	59900 Ft
G.V.P. A1230-II/50/00/4 + DPP - II	119900 Ft
G.V.P. A1291 SCSI Option	14900 Ft
G.V.P. Impact Vision 24 / CT-PAL	198900 Ft
Joystickok	
Quickshot QS - 113 IBM	1190 Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1390 Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3790 Ft
Quickshot QS - 172 Rayder5 IBM	1750 Ft
Quickshot QS - 189 Python5 IBM	1390 Ft
Quickshot QS - 191 Starfighter5	1290 Ft
Quickshot QS - 101 I.	550 Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrok.	990 Ft
Quickshot QS - 130F Python1	1190 Ft
Quickshot QS - 137F Python1M mikrok.	1290 Ft
Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrok.	2890 Ft
Quickshot QS - 128 maverick1	1490 Ft
Quickshot QS - 149 Intruder1	2690 Ft
Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	990 Ft
Dynamics Competition Pro 5000	1190 Ft
Dynamics Competition Pro IBM	3990 Ft
Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1690 Ft
Dynamics Competition Star Mini	2190 Ft
Dynamics Competition Special Mini	1690 Ft
Dynamics Competition Transp. Mini	1690 Ft
Beyond the Mind's Eye anim. video cas.	3000 Ft

SEGA MEGADRIVE, SEGA MEGA CD
JÁTÉKOK
2990 - 8990 Ft

Commodore CD³² játékok: Nigel Mansell's World Championship, The Labirinth of Time, Zool, Morph, Alfred Chicken, Sensible Soccer, Deep Core, Liberation D-Generation, Pinball Fantasies, Mean Arenas, Whale's Voyage, Troll, James Pond 2, Overkill & Lunar-C, Castles II, Pirates Gold Dangerous Streets, Seek & Destroy, 7 Gates of Jambala, Summer Olympix, Nick Faldo's Golf, Chamber's of Shaolin, Lotus Trilogy Town with no name

EGYSÉGÁRON 4.990,- Ft

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel.: 156-6790, Fax.: 251-2385

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel.: 149-6165, Fax.: 251-2385

1191 Budapest, Katica utca 9., Tel.: 280-4267, Fax.: 177-9419

Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9-17, szombaton 9-13

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFÁ-t tartalmazzák! · Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

Tábor Velencén

1994. július 15 és 23-a között szeretettel várunk MINDEN számítógép és fantasy-szerepjáték rajongót Velencére.

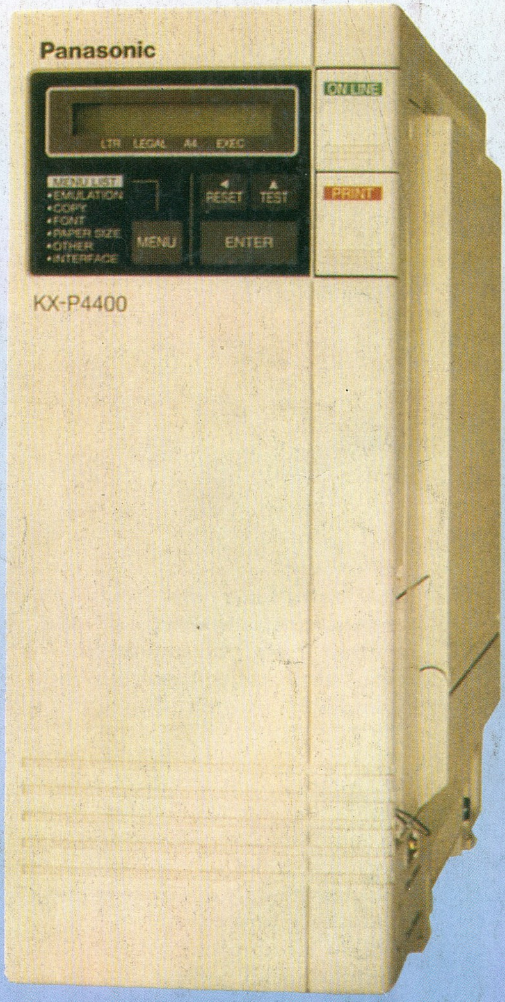
Mindkét tábornak folyamatos szakmai programokat biztosítunk (előadások, tanfolyamok, versenyek, koncert, sztárvendég stb.).

Minden érdeklődőt szeretettel vár a GURU és a RÚNA stábja.

Bővebb információt és a jelentkezési lapot a 94/6 (májusi) GURU-ban találjátok meg!

Panasonic
Irodatechnika

*A világ legkisebb lézer minőségű nyomtatói**



KX-P4400i

- 300 dpi felbontás
- zajtalan nyomtatás
- nyomtatási sebesség: 4 ppm
- 1 MB RAM alapkiépítésben
- HP PCL4 kompatibilis
- 127x381x297 mm

KX-P5400

- PostScript Level 2
- 300 dpi felbontás
- zajtalan nyomtatás
- nyomtatási sebesség: 4 ppm
- 2 MB RAM alapkiépítésben
- HP PCL4 kompatibilis
- 127x381x297 mm

Hivatalos Magyarországi Képviselet:

INTEC Kft.

1138 Budapest, Váci út 168.

Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255. Fax: 129-6058

* 1993 augusztusi adat